# BarcoRLM G5



Manuel d’utilisateur

R9010020
R9010021

R5976629F/04
01/09/2005

BARCO
Visibly yours

**Barco nv Events**
Noordlaan 5, B-8520 Kuurne
Tél.: +32 56.36.89.70
Fax: +32 56.36.88.24
E-mail: sales.events@barco.com
Rendez nous visite sur le web: www.barco.com

Imprimé en Taiwan

## Modifications

Le manuel est fourni tel quel, sans aucune garantie d'aucune sorte, ni expresse ni implicite, renonçant à toutes garanties comprenant de manière non exclusive, les garanties de commercialisation du produit pour un usage particulier. Ce manuel peut ëtre modifié à tout moment en vue de corrections ou d'améliorations apportées aux produits et/ou aux logiciels.

Cette documentation peut comporter des inexactitudes techniques ou des erreurs de frappe. Ces informations font périodiquement l'objet de modifications ; ces dernières étant reprises dans de mises àjour de la présente documentation.

## Copyright ©



## Garantie et compensation

Barco donne une garantie de parfait achèvement dans le respect des clauses de garantie prévues par la loi. Lors de la réception, le contenu des emballages doit être soigneusement contrôlé et toute détérioration doit entraîner un examen particulier des produits. En cas de dommages, réaliser immédiatement un constat détaillé qui sera remis par écrit à Barco.

La date du transfert de risques marque le début de la période de garantie ; en présence de systèmes spéciaux et de logiciels : la date de mise en service, au plus tard 30 jours après le transfert de risques. En cas de réclamation fondée, Barco peut s'engager à réparer ou à remplacer de tels dommages à sa propre discrétion dans un délai approprié. S'il est impossible de réparer ou de remplacer la marchandise défectueuse, l'acquéreur est en droit de demander une diminution du prix d'achat, voire l'annulation du contrat (la rédhibition). L'acheteur ne saurait faire valoir d'autres prétentions, notamment à indemnisation de dommages directs ou indirects et de dommages imputables au fonctionnement de logiciel ainsi qu'à tout autre service offert par Barco faisant partie du système ou non, à la condition qu'il ne soit pas établi que les dégradations proviennent d'absence intentionnelle de qualités promises par écrit ou que Barco a commis une faute grave.

Lorsque l'acquéreur ou toute personne tierce apporte des modifications aux marchandises fournies par Barco ou qu'il (elle) effectue des réparations sur celles-ci, ou lorsque les marchandises sont rendues impropres à l'usage auquel on les destine, et principalement en cas de mise en service ou d'utilisation non conformes, ou lorsque après le transfert de risques ces fournitures sont soumises à des conditions qui ne sont pas indiquées dans le contrat, toutes les garanties applicables deviendront nulles. Sont exclues de la garantie les erreurs système imputables à des programmes ou à des circuits électroniques spécifiques fournis par l'acheteur, tels que des interfaces. Pas couverts non plus : l'usure normale ainsi que l'entretien normal.

Le client est tenu de se conformer aux conditions ambiantes ainsi qu'aux prescriptions d'entretien et de maintenance contenues dans cette notice.

## Marques

Les noms commerciaux ainsi que les noms de produit figurant dans la présente notice d'utilisation peuvent être des marques, déposées ou non, ou droits d'auteur de leur détenteur respectif. Tous les noms de marque et les noms de produit présents dans ce document ne sont donnés qu'à titre d'exemple bien entendu il ne s'agit pas d'une approbation par Barco ni d'une promotion de ces produits ou de leur fabricant.

# TABLE DES MATIÈRES

# 1. EMBALLAGE ET DIMENSIONS

### Sommaire

- Contenu de la boîte
- Emballage du projecteur
- Dimensions

## 1.1 Contenu de la boîte



**CEE7**

prise secteur type européen



**ANSI 73.11**

Fiche d'alimentation américaine permettant de raccorder le cordon d'alimentation à la prise murale.

### Contenu

- 1 BARCO RLM G5 projecteur (poids ± 30 kg ou 67 lbs)
- 1 télécommande RCU + 2 piles.
- 2 câbles électriques avec fiche d'alimentation de type CEE7 et ANSI 73.11.
- 1 manuel d'utilisation
- 1 manuel de sécurité

## 1.2 Emballage du projecteur

### Type d'emballage

Le projecteur est emballé dans une boîte en carton. Afin d'assurer sa protection pendant le transport, le projecteur est entouré de mousse (plastique expansé). Le paquet est fixé à l'aide de pinces d'agrafage et de rubans de cerclage.

### Déballage

1. Votre projecteur est-il emballé à l'aide de pinces d'agrafage ?
   Si oui, Détachez les pinces d'agrafage (image 1-1)
   Si non, aller au pas 3
2. Retirez le ruban de cerclage. Procédez comme indiqué sur le dessin, puis continuez avec l'étape pas 4.
3. Coupez les rubans d'attache.
4. Sortez le projecteur de son carton d'expédition et mettez-le sur une table. (image 1-2)

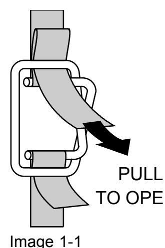



Image 1-1

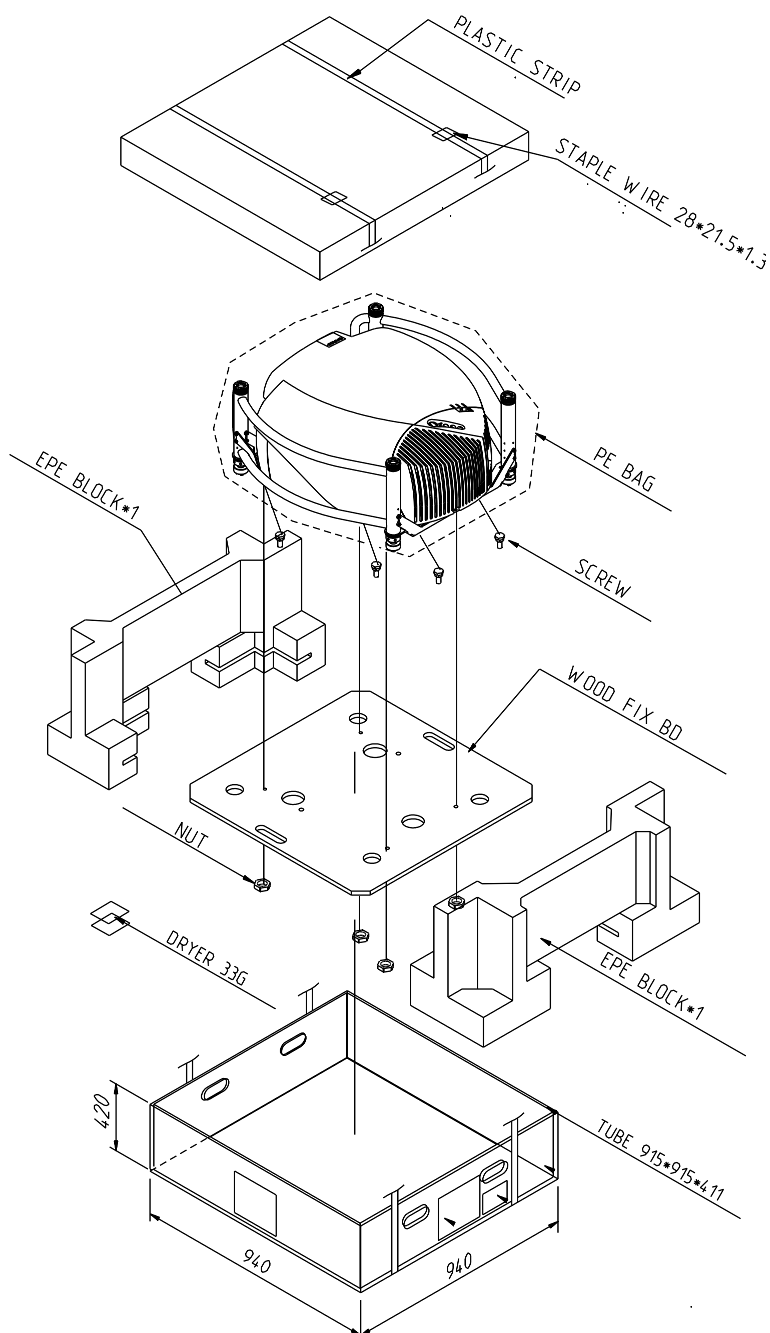



Image 1-2
Emballage du projecteur



**Conserver le carton de transport et les matériaux d'emballage d'origine, ils seront nécessaires pour retourner le projecteur pour réparation. Pour une protection maximum, remballer le projecteur comme il était emballé à la sortie d'usine.**

## 1.3 Dimensions

### Vue de côté

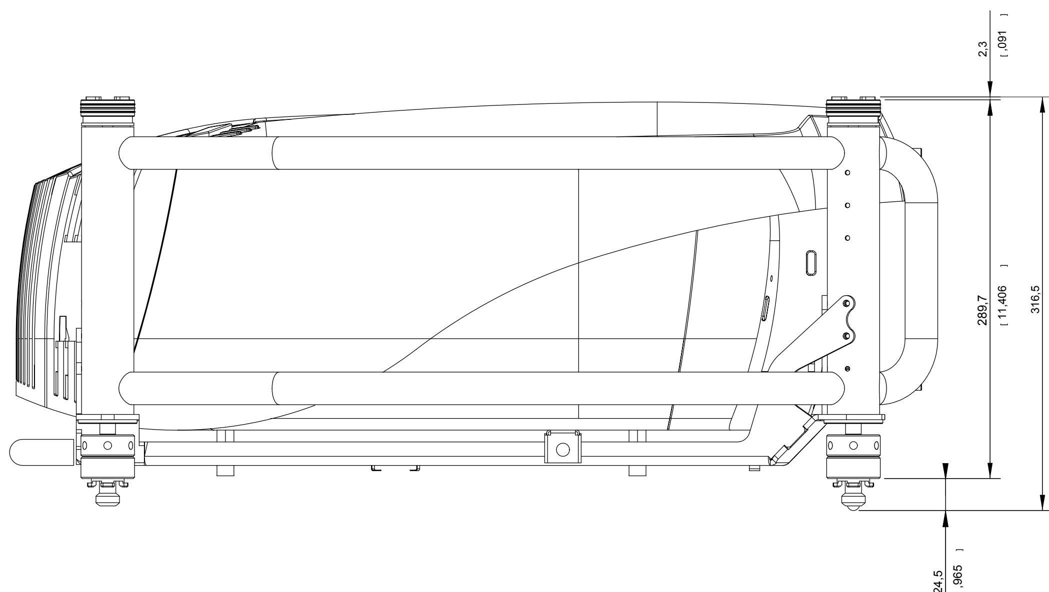



Image 1-3
Vue de côté

### Vue de face

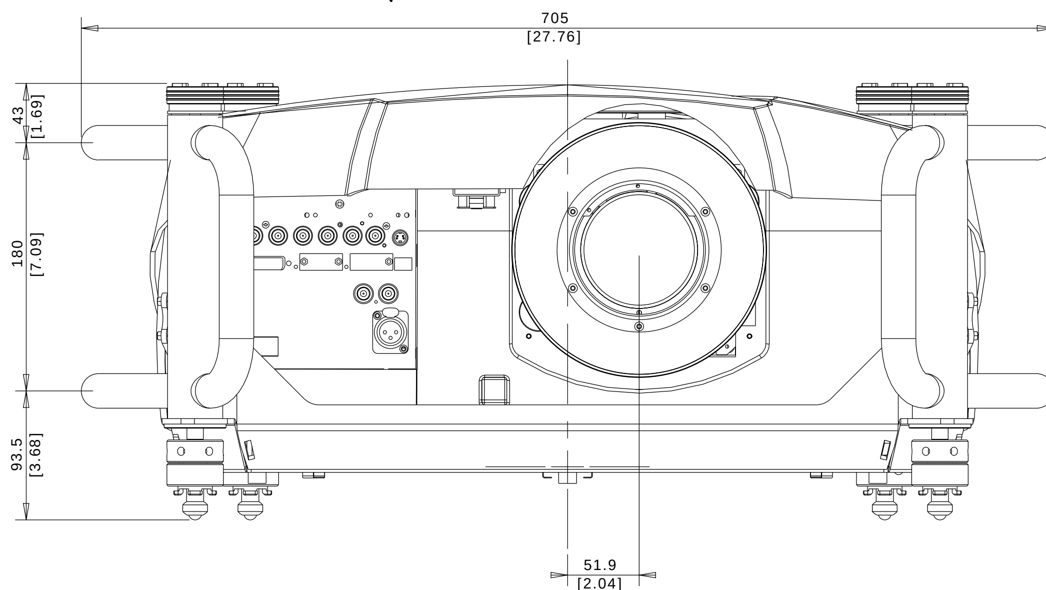



Image 1-4
Vue de face

## Vue d'en dessous

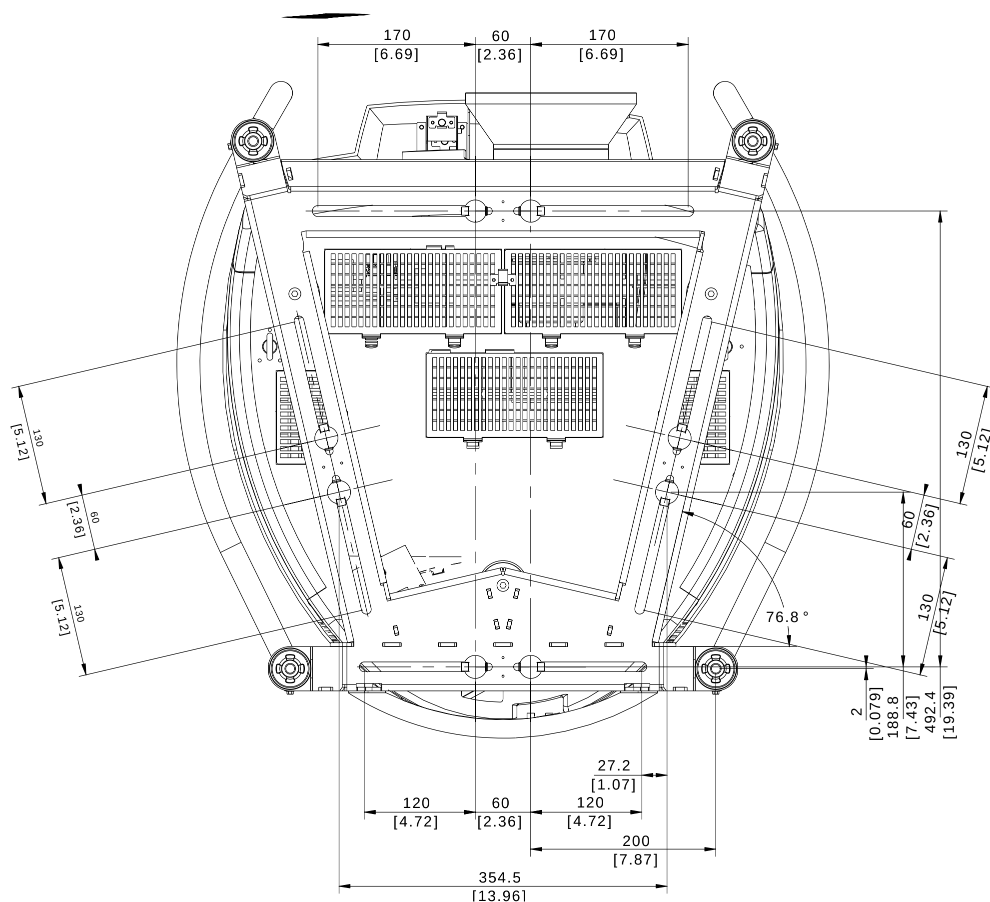



Image 1-5
Vue d'en dessous

## Vue d’en haut

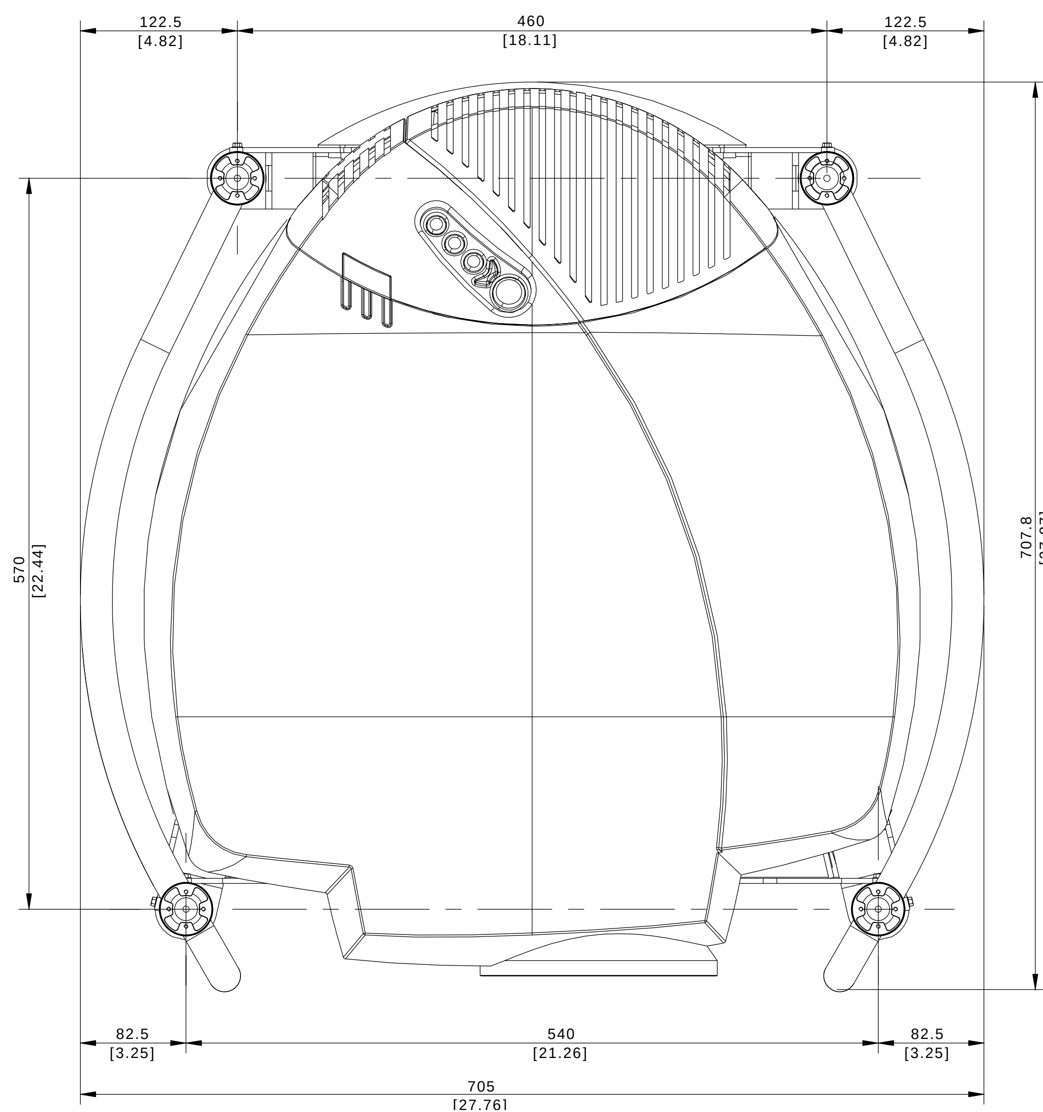
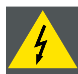



Image 1-6
Vue d’en haut

# 2. CONSIGNES D'INSTALLATION

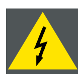
### Sommaire

- Généralités
- Configuration du projecteur
- Zone de sécurité autour du projecteur
- Objectifs
- Insertion des piles dans la télécommande
- Empilement de projecteurs
- Points de fixation et accessoires



**ATTENTION: Avant d'installer le projecteur, commencez par lire les consignes de sécurité figurant dans le manuel de sécurité fourni avec le projecteur ainsi que les pages consacrées à la sécurité dans le présent manuel.**

## 2.1 Généralités



**ATTENTION: Avant d'installer le projecteur, il convient de lire très attentivement les consignes de sécurité.**

### Conditions de température ambiante.

La prise en compte rigoureuse d'éléments tels que la taille de l'image, le niveau de lumière ambiante, le positionnement du projecteur et le type d'écran à utiliser est essentielle à l'utilisation optimale du système de projection.

Température ambiante maxi. : 35°C ou 95°F

Température ambiante mini. : 10°C ou 50°F

Le projecteur ne fonctionnera pas si la température de l'air ambiant se situe en dehors de cette plage (10°C-35°C ou 50°F-95°F).

Température de stockage : de -35°C à +65°C (de -31°F à 149°F)

### Conditions d'humidité

Stockage : de 0 à 98 % HR sans condensation

Fonctionnement : de 0 à 95 % HR sans condensation



**PRÉCAUTION: Précautions au niveau de contamination environnementale**

### Environnement

N'installez pas le système de projection à proximité de sources de chaleur telles que des radiateurs ou des conduites d'air ou dans un endroit exposé à la lumière directe du soleil, à trop de poussière ou à l'humidité. Veillez à ce que la chaleur de la pièce monte au plafond ; vérifiez que la température environnante du lieu d'installation n'est pas excessive.

### Vérification de l'environnement

Un projecteur doit toujours être installé de sorte à garantir la libre circulation d'air propre dans ses entrées d'aération. Pour les projecteurs installés dans un environnement où l'appareil est sujet à des contaminations par voie d'air, comme celles produites par les fumigènes ou autres appareils similaires (ceux-ci déposent une mince couche d'un résidu gras sur les lentilles internes et les surfaces électroniques de création d'images, nuisant ainsi aux performances de l'appareil), il est fortement recommandé et souhaitable de supprimer cette source de contamination avant qu'elle n'atteigne la réserve en air propre des projecteurs. Des dispositifs ou des structures d'extraction d'air contaminé ou de protection contre la contamination de l'air constituent une condition préalable à l'utilisation du projecteur. Si la mise en place d'une telle solution s'avère impossible, des mesures pour déplacer le projecteur vers un environnement où l'air est propre doivent alors être envisagées.

Utilisez uniquement le kit de nettoyage recommandé par le fabricant et conçu spécifiquement pour le nettoyage des pièces d'optique. N'utilisez jamais de solutions de nettoyage industrielles sur des lentilles du projecteur, celles-ci dégradent les revêtements optiques et endommagent les composants optoélectroniques sensibles. Faute de prendre des mesures de précaution adéquates pour protéger le projecteur des effets d'une contamination par voie d'air persistante et prolongée, les dommages causés aux lentilles pourraient s'étendre et devenir irréversibles. À ce stade, le nettoyage des unités optiques internes ne pourrait être pratiqué et serait

inefficace. Les dommages de cette nature ne sauraient en aucun cas être couverts par la garantie du fabricant qui peut être considérée comme nulle et non avenue. Dans un tel cas, seul le client est tenu responsable de tous les frais de réparation engagés. Il appartient aux clients de s'assurer que le projecteur est à tout moment protégé des effets nuisibles des particules hostiles présentes dans l'air, dans l'environnement de l'appareil. Le fabricant se réserve le droit de refuser de réparer un projecteur si celui-ci a fait l'objet de négligences délibérées, d'abandon ou d'un usage inapproprié.

### Précautions particulières pour les rayons laser

Des précautions particulières doivent être prises lors de l'utilisation de projecteurs DLP dans une pièce où se trouvent des équipements laser performants. Un rayon laser qui frappe directement ou indirectement l'objectif peut sérieusement endommager les appareils utilisant le procédé Digital MicroMirror Devices™ occasionnant par là une perte de la garantie

### Quel type d'écran ?

Il existe deux catégories principales d'écrans destinés aux équipements de projection. Les écrans utilisés pour les images formées par projection frontale (projection par réflexion) et ceux destinés aux applications de rétroprojection (projection par transparence).

Les écrans sont classés selon la quantité de lumière qu'ils réfléchissent (ou transmettent dans le cas des systèmes de rétroprojection) d'après une quantité déterminée de lumière projetée dans leur direction. On emploie le terme de "GAIN" d'un écran. Les écrans de projection frontale et arrière sont tous deux classés en termes de gain. Le gain des écrans varie d'un écran blanc matte d'un gain de 1 (x1) à un écran aluminisé gratté d'un gain de 10 (x10) ou plus. Le choix entre des écrans de gain plus ou moins élevé relève en grande partie de la préférence personnelle et d'un autre aspect appelé angle de vision. Lors de la réflexion sur le type d'écran à choisir, déterminez où seront situés les spectateurs et optez pour l'écran ayant le gain le plus élevé possible. Un écran à gain élevé fournira une image plus claire, mais réduira l'angle de vision. Pour plus d'informations sur les écrans, contactez votre fournisseur d'écrans local.

### Quelle taille d'image ? Quelle grandeur doit avoir l'image ?

Le projecteur est conçu pour la projection d'une image de taille : min. 1,00 m (3,3 ft) à max. 15 m (49,2 ft) (selon les conditions de lumière ambiante), avec un rapport de format4 to 3.

## 2.2 Configuration du projecteur

### Quelle configuration utiliser ?

Le projecteur peut être installé pour projecter des images dans quatre configurations différentes :

- Direct/table
- Rétro/table
- Direct/plafond
- Rétro/plafond

### Positionnement du projecteur

Le projecteur doit être installé perpendiculairement à l'écran à une distance de projection proportionnelle et à niveau dans les deux sens. Les positions de montage illustrées ci-après sont indiquées pour une position nominale d'objectif.

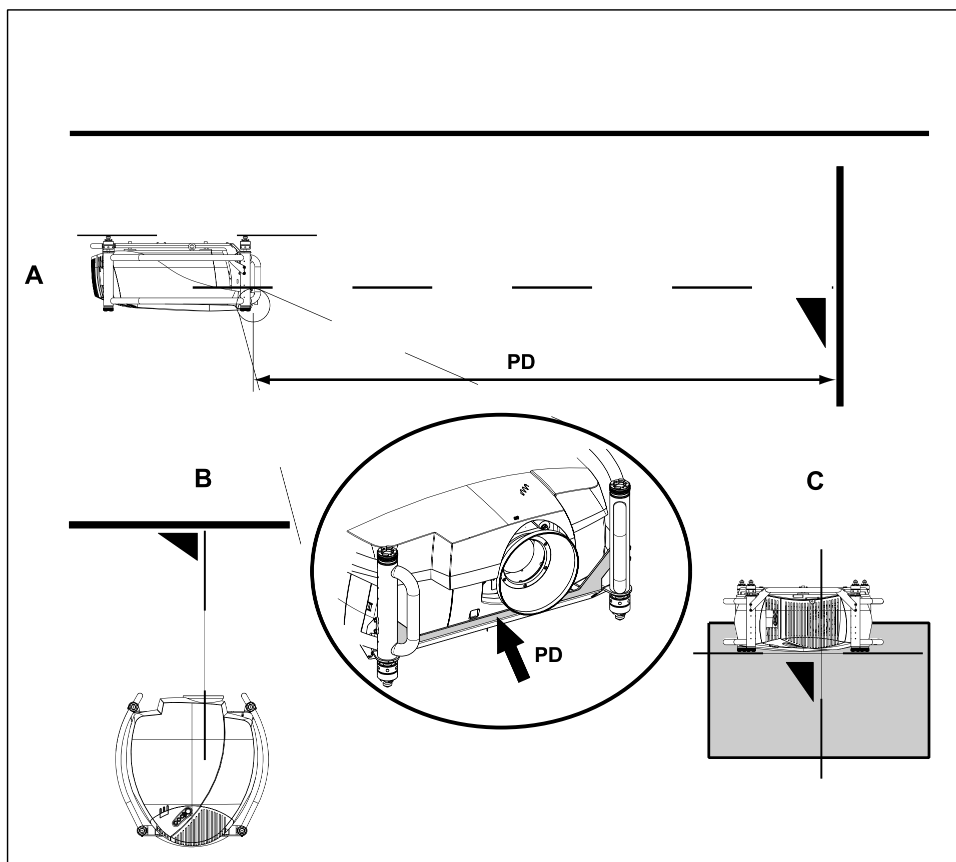



Image 2-1
Configuration direct-plafond

A Vue de côté
B Vue d’en haut
C Vue arrière
PD Distance projecteur - écran

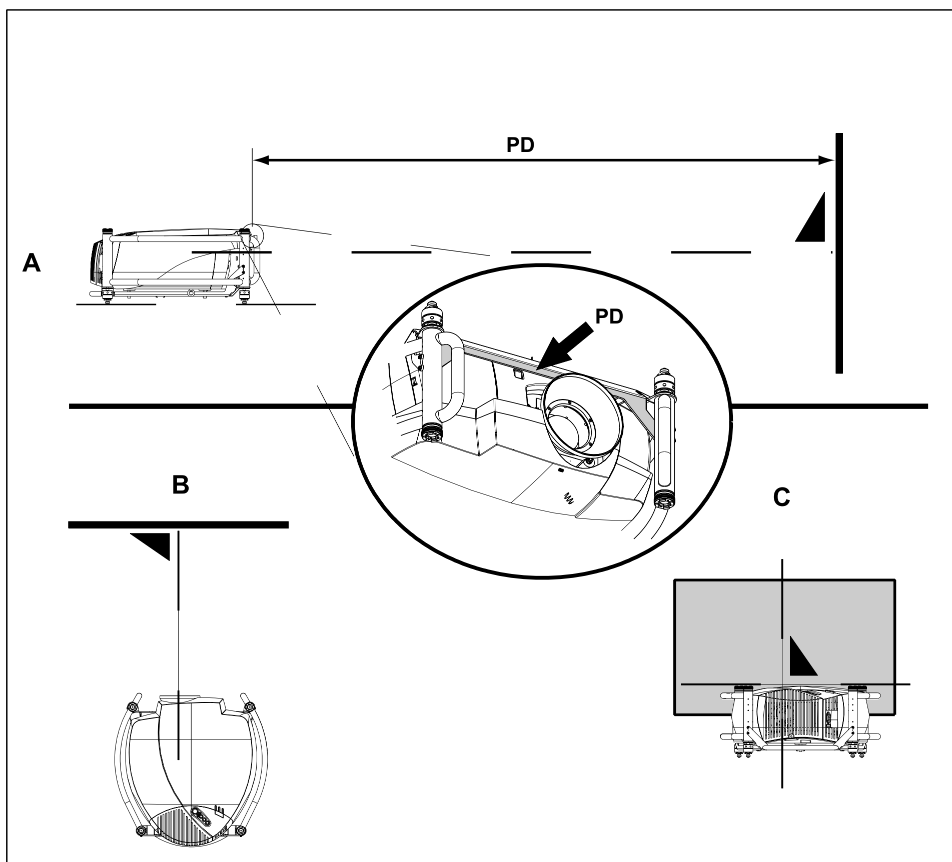



Image 2-2
Configuration direct-table

A Vue de côté
B Vue d'en haut
C Vue arrière
PD Distance projecteur - écran

## 2.3 Zone de sécurité autour du projecteur

### Zone de sécurité

Vérifiez que le projecteur est placé de manière à ne pas obstruer les entrées et sorties d'air du système de refroidissement.

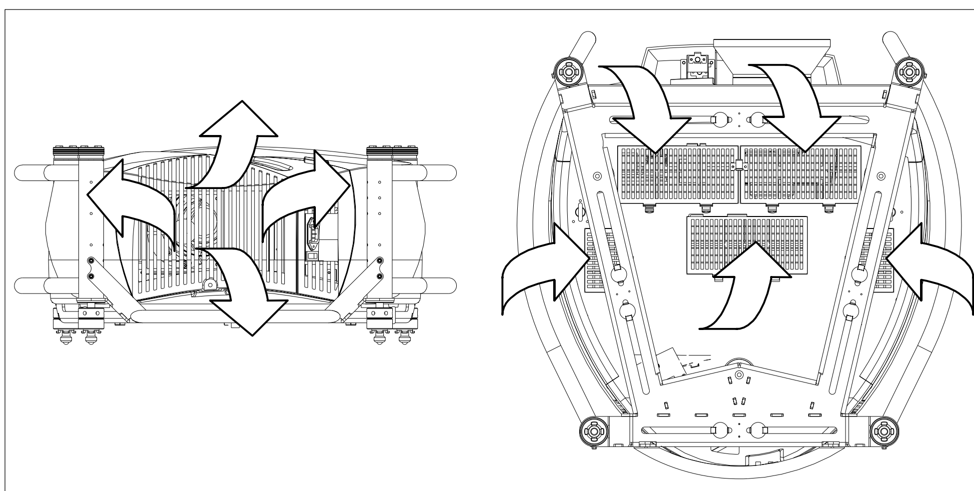


Image 2-3
Circulation d'air, zone de sécurité

## 2.4 Objectifs

### Sommaire

- Objectifs
- Formules optiques d'objectif
- Installation de l'objectif
- Nettoyer la lentille

### 2.4.1 Objectifs

#### Objectifs

| Objectifs | Référence |
|---|---|
| RLD(0.8) | **R9832640** |
| RLD(1.5-1.8) | **R9832642** |
| RLD(1.8-2.25) | **R9832643** |
| RLD(2.25-3.0) | **R9832644** |
| RLD(3.0-4.5) | **R9832645** |
| RLD(4.5-7.0) | **R9832646** |



**Il est possible d'utiliser des objectifs TLD sur le projecteur à l'aide du kit d'adaptation d'objectif TLD/RLM disponible en option (référence : R9832650).**

### 2.4.2 Formules optiques d'objectif

#### Formules

| | | Formules métriques (mètre) | Formules en pouces (pouce) |
|---|---|---|---|
| RLD(0.8) | | PD = 0.82 x SW + 0.03 | PD = 0.82 x SW + 1.18 |
| RLD(1.5-1.8) | Wide | PD = 1.4847 x SW + 0.17 | PD = 1.4847 x SW + 6.693 |
| | Tele | PD = 1.8331 x SW - 0.14 | PD = 1.8331 x SW - 5.512 |
| RLD(1.8-2.25) | Wide | PD = 1.8054 x SW - 0.05 | PD = 1.8054 x SW - 1.969 |
| (objectif par défaut) | Tele | PD = 2.2725 x SW - 0.06 | PD = 2.2725 x SW - 2.362 |
| RLD(2.25-3.0) | Wide | PD = 2.27 x SW - 0.08 | PD = 2.27 x SW - 3.15 |
| | Tele | PD = 3.07 x SW - 0.17 | PD = 3.07 x SW - 6.69 |
| RLD(3.0-4.5) | Wide | PD = 2.88 x SW + 0.06 | PD = 2.88 x SW + 2.36 |
| | Tele | PD = 4.45 x SW + 0.06 | PD = 4.45 x SW + 2.36 |
| RLD(4.5-7.0) | Wide | PD = 4.3061 x SW + 0.23 | PD = 4.3061 x SW + 9.055 |
| | Tele | PD = 6.9359 x SW + 0.09 | PD = 6.9359 x SW + 3.543 |

### 2.4.3 Installation de l'objectif



**L'objectif par défaut équipe de série le projecteur qui vous est livré.**

### Pour le remplacer par un autre objectif...

Suivez la procédure ci-après :

1. Déplacez vers la gauche la manette (A) du système d'ancrage de l'objectif et sortez l'objectif.
2. Sortez le nouvel ensemble d'objectif de son emballage et retirez les bouchons d'objectif des deux côtés.
3. Poussez l'objectif, moteurs en haut, à l'horizontale dans l'espace de bloc d'objectif, en alignant le connecteur de moteur situé sur l'objectif avec le connecteur situé sur le bloc d'objectif (B). (image 2-4)
   ***Précaution:****En présence d'un projecteur monté sur table, tenez bien le projecteur pour qu'il ne tombe pas de sa table lorsque vous introduisez la lentille dans le bloc lentille.*
4. Déplacez vers la droite (vue de face, montage sur table) la manette (A) du système d'ancrage de l'objectif afin de verrouiller ce dernier.

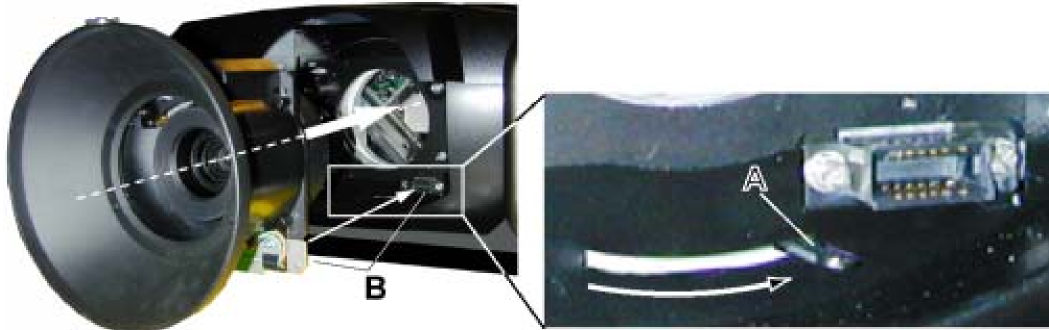


Image 2-4

## 2.4.4 Nettoyer la lentille



**Afin d'éviter d'endommager le revêtement optique et la lentille, les présentes instructions vous révéleront toutes les informations nécessaires à l'entretien de lentilles. Respectez scrupuleusement les instructions données ci—dessous. Commencez par dépoussiérer la lentille au moyen d'un gaz dépoussiérant ioniseur. Ne jamais utiliser de nettoyants liquides !**

### Outils nécessaires

Du tissu Toraysee™ (delivré avec l'ensemble lentille). Numéro de référence : R379058.

### Nettoyer la lentille

Marche à suivre

1. Essuyez impérativement les lentilles avec une chiffonnette propre type Toraysee ™.
2. Essuyez dans un seul sens.
   ***Attention:*** *Évitez tous va—et—vient, faute de quoi les particules abrasives risquent d'abîmer le revêtement de la lentille.*
3. Pour éviter les problèmes de contamination, ne laissez les chiffonnettes dans une pièce exposée aux courants d'air ni dans une poche de blouse de chimiste.
4. En présence de taches lors du nettoyage, changez de chiffonnette. Veillez à ce que les chiffonnettes soient toujours exemptes de graisse et de poussières.



**ATTENTION: Ne pas utiliser d'adoucisseur de linge lors du lavage des chiffonnettes ni de tissus adoucissants lors du séchage.**

**Ne jamais utiliser de nettoyants liquides sous risque de détérioration prématurée de la chiffonnette.**



**PRÉCAUTION: Les autres lentilles se nettoient sans souci de la même façon au chiffon Toraysee ™.**

## 2.5 Insertion des piles dans la télécommande

### Où trouver les piles

Les piles ne sont pas pré-installées dans la télécommande afin d'éviter toute diminution de la durée de vie des piles due à un éventuel fonctionnement de la télécommande dans son emballage.

### Pour installer les piles...

1. Poussez la languette du couvercle (A) légèrement vers l'arrière avec l'ongle et tirez le dessus du couvercle (B) vers le haut. (image 2-5)
2. Faites glisser le couvercle vers l'avant pour le retirer. (image 2-6)
3. Poussez les piles contre le ressort et soulevez-les pour les retirer. (image 2-7)
4. Insérez deux piles AA, en veillant à la concordance des polarités avec les repères + et – situés à l'intérieur du compartiment à piles (image 2-7).
5. Insérez la languette inférieure du couvercle des piles dans la fente située au bas de la télécommande et appuyez sur le couvercle jusqu'à ce qu'il s'enclenche à sa place (image 2-6).



Image 2-5
Déverrouillage du couvercle des piles


Image 2-6
Retrait du couvercle des piles

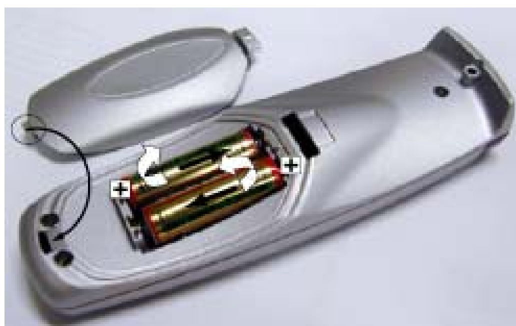


Image 2-7
Retrait des piles

## 2.6 Empilement de projecteurs

### Qu'est-il possible de faire ?

2 projecteurs au maximum peuvent être empilés l'un sur l'autre sans avoir à utiliser d'outils ou d'accessoires supplémentaires.

### Pour empiler...

Procédez comme suit :

1. Mettez le second projecteur sur le premier de telle sorte que la plaque de base du second projecteur s'adapte au support de montage du premier projecteur. (image 2-8)
2. Tournez les supports de montage du second projecteur dans le sens anti-horaire jusqu'à ce qu'ils puissent monter et descendre librement. (image 2-9)
3. Fixez les projecteurs l'un sur l'autre en amenant la partie libre du second projecteur dans le support du premier projecteur, puis tournez d'un quart de tour dans le sens horaire tout en poussant vers le bas jusqu'à enclenchement.

4. Pour les installations au plafond, montez un câble de sécurité entre le projecteur inférieur et le projecteur supérieur. (image 2-10)
   ***Attention:*** *Vérifiez que la charge maximale d'utilisation des connecteurs et câbles de sécurité utilisés suffit à supporter un projecteur. Consultez le fournisseur du câble de sécurité pour de plus amples informations relatives à la sécurité.*

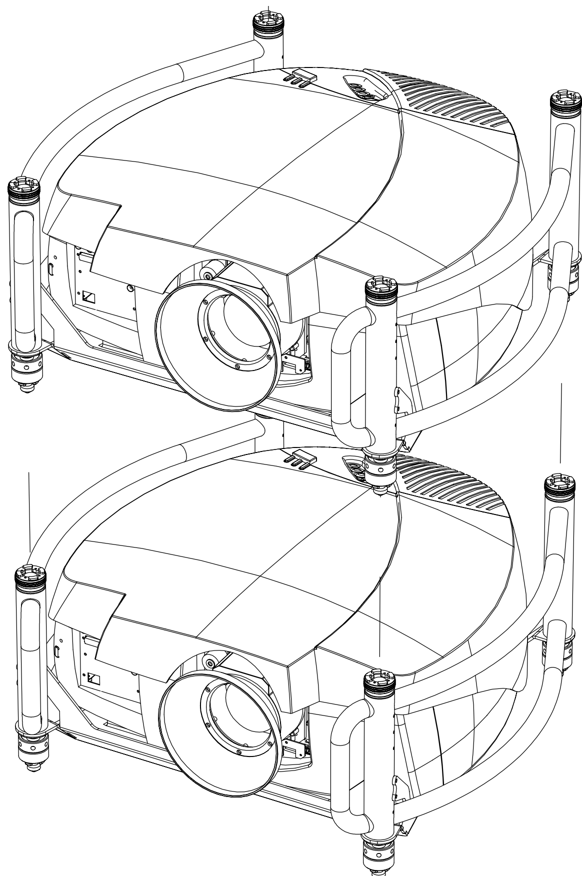


Image 2-8
Empilement de deux projecteurs

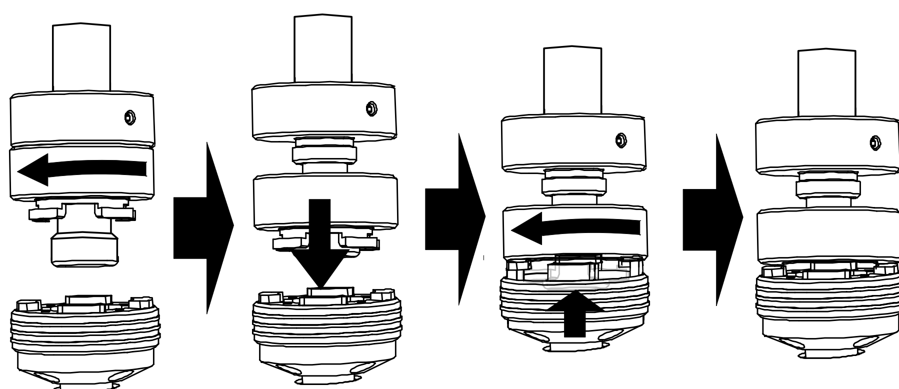
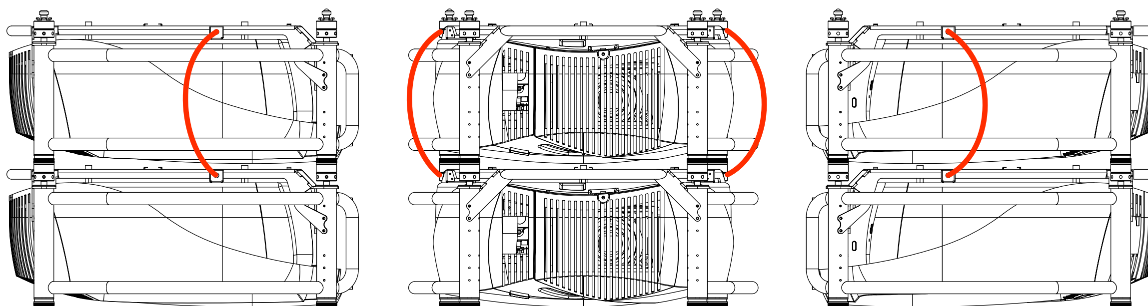


Image 2-9
Fermeture des supports de montage


Image 2-10
Montage des chaînes de sécurité

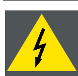
## 2.7 Points de fixation et accessoires

### 2.7.1 Vue d'ensemble

#### Colliers de serrage

Des fentes sont prévues dans la poignée de transport pour faciliter l'insertion de crochets "overlocker" et l'ajustement de la position des colliers de serrage pour faire coïncider cette dernière avec les points de fixation.

Consultez un ingénieur en structure avant de suspendre le support pour plafond à une structure non prévue à cet effet. Vérifiez toujours la charge d'utilisation de la structure qui soutient le projecteur.



**ATTENTION: En position suspendue, le projecteur doit obligatoirement être assuré par une suspension auxiliaire (chaîne de sûreté) convenablement dimensionnée.**

#### Documentation complète

Pour obtenir une documentation complète, consultez le manuel R5976746.

### 2.7.2 Montage des colliers de serrage

#### Outils nécessaires

Clé de 17 mm

#### Etapes à exécuter

1. Insérez le boulon à tête bombée à collet carré dans le trou de montage (1). (image 2-11)
2. Faites glisser le boulon dans la rainure jusqu'à ce que la position exacte soit atteinte (2).
3. Faites glisser une rondelle sur le boulon (3).
4. Fixez à l'aide d'un premier écrou (4).
5. Tournez un second écrou sur le boulon (5).
6. Tournez la pièce de connexion mobile presque entièrement sur le boulon. Arrêtez-vous en laissant un petit écart entre l'ensemble de collier de serrage et le second écrou de manière à ce qu'il soit encore possible de tourner la pièce de connexion mobile (5).
7. Tournez à présent la pièce de connexion en direction de l'objectif et fixez dans cette position en tournant vers le haut le second écrou. (image 2-12)
8. Tournez le collier sur la pièce de connexion mobile.

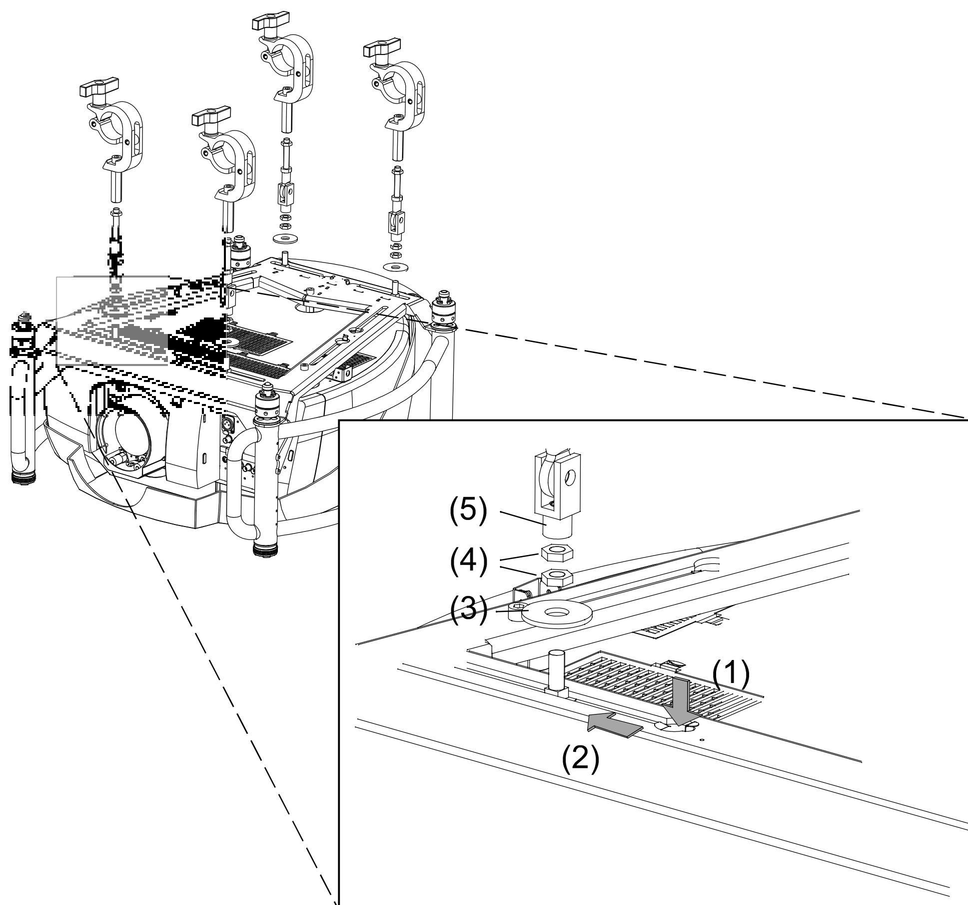



Image 2-11
Montage de la fixation des colliers de serrage

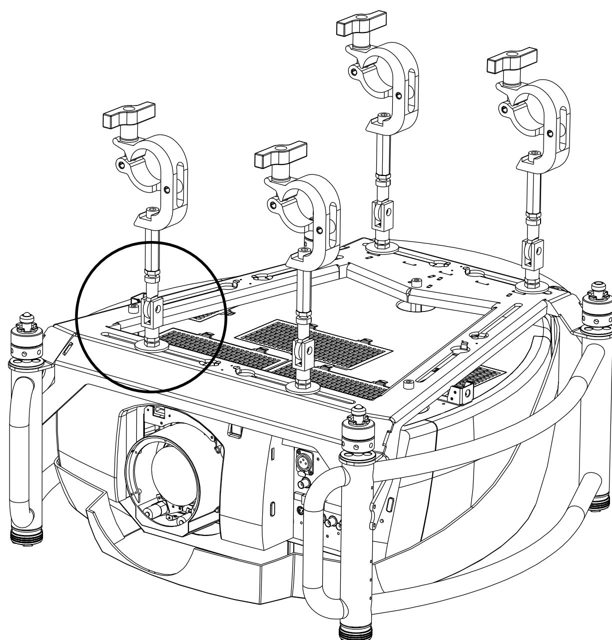


Image 2-12
Montage du collier de fixation

# 3. CONNEXIONS

### Sommaire



## 3.1 Raccordement électrique

### Raccordement du cordon d'alimentation CA (secteur)

Utilisez le cordon d'alimentation fourni pour raccorder votre projecteur à la prise de courant murale.

Branchez le connecteur d'alimentation femelle dans le connecteur mâle à l'arrière du projecteur. Fixez la fiche d'alimentation à l'aide du collier de cordon d'alimentation.



**L'alimentation électrique se règle automatiquement entre 90 et 240 VCA.**

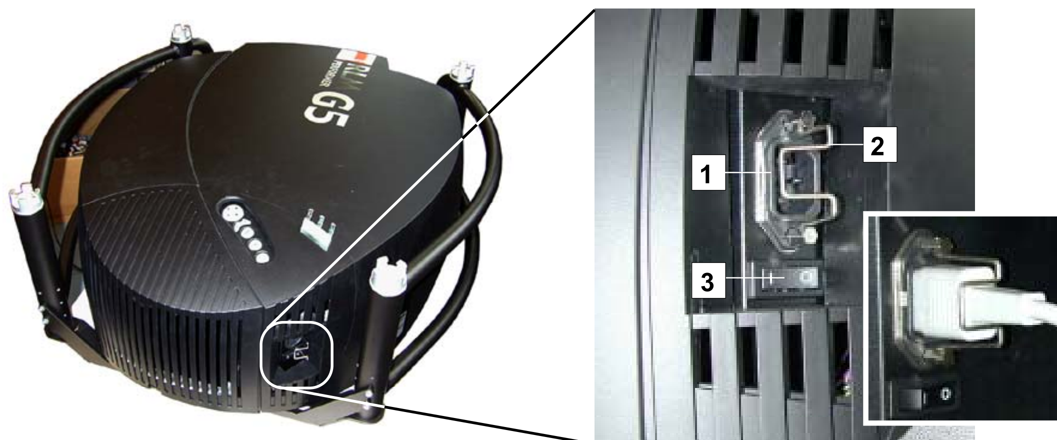



Image 3-1
Raccordement électrique

1 Alimentation électrique
2 Collier de cordon d'alimentation
3 Interrupteur marche/arrêt

### Fusibles

Pour une protection permanente contre les risques d'incendie :

- faites faire tout remplacement par un personnel dûment qualifié
- demandez le remplacement par le même type de fusible.

## 3.2 Raccordement des sources d'entrée

### Sommaire

- Section d'entrée
- Dispositifs d'entrée

### 3.2.1 Section d'entrée

#### Couches d'entrée

La section d'entrée se divise en couches, chacune d'elle regroupant plusieurs entrées. Cette architecture permet de faire évoluer la section d'entrée à tout moment à l'aide d'une couche analogique ou numérique en option.

1. Couche 1 : couche analogique contenant les entrées vidéo et de données analogiques.
2. Couche 2 : couche hybride contenant 2 entrées numériques et 1 analogique.
3. Couche 3 : couche numérique SDI.
4. Couche 4 : couche d'interconnexion, avec connexion XLR et connexion Ethernet en option.

### 3.2.2 Dispositifs d'entrée

#### vue d'ensemble

- entrée 5 câbles
  - signal vidéo composant (PR/Y/PB)
  - RGBS
- signal vidéo composite
- S-Vidéo
- DVI (Digital Visual Input)
- Ordinateur (RGB analogique)
- Serial Digital Input (entrée numérique série) avec connexion transversale en boucle

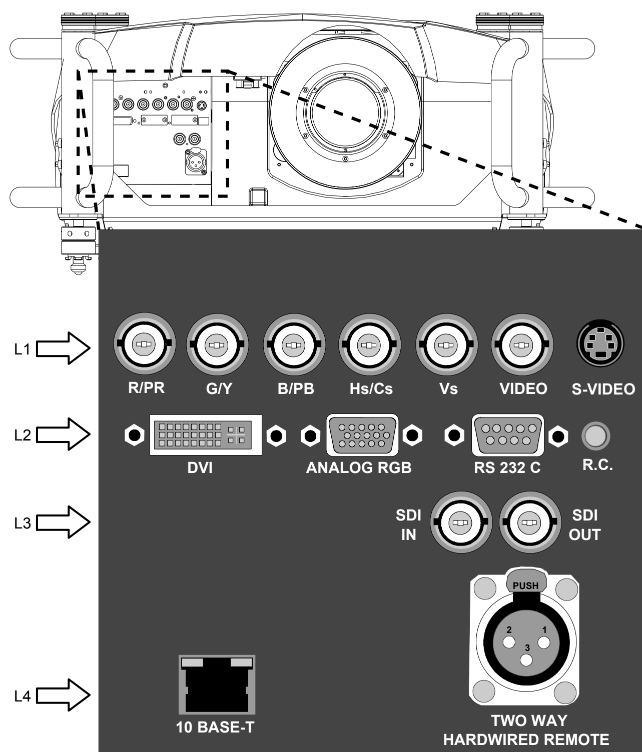



Image 3-2
Dispositifs d'entrée

L1 Couche 1 = RGBHV + vidéo composite + S-vidéo
L2 Couche 2 = DVI + ordinateur + RS232IN + RC (télécommande câblée)
L3 Couche 3 = entrée et sortie SDI
L4 Couche 4 = télécommande câblée bidirectionnelle + Ethernet

## 3.3 Entrée 5 câbles

### Spécifications d'entrée

La section d'entrée 5 câbles se compose de 5 bornes d'entrée BNC.

0,7 Vpp ± 3dB

75 Ω terminé

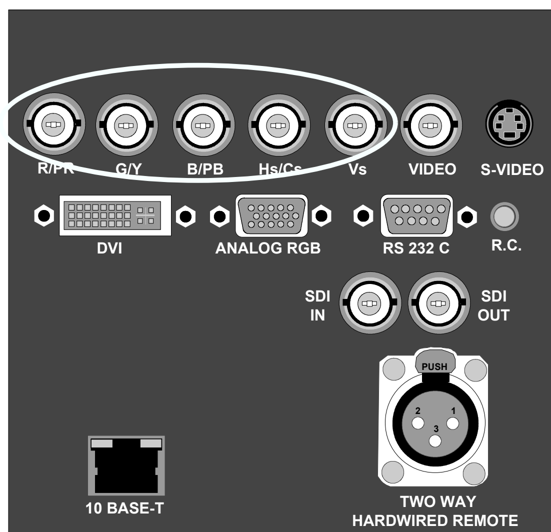



Image 3-3
Entrée 5 câbles



**Vidéo composante**

Dans Vidéo composante, le terme composante décrit un nombre (3) d'éléments requis pour créer l'image vidéo, ces composantes sont R-Y/Y/B-Y. Un signal vidéo composite, quant à lui, contient toutes les informations requises pour l'image couleur dans un canal simple d'informations

### Quels signaux peuvent être connectés ?

| Signaux/entrée BNC | R | G | B | H | V |
|---|---|---|---|---|---|
| **RGBHV** | R | G | B | H | V |
| **$RG_sB$**[1] | R | $G_s$ | B | - | - |
| **RGBS**[1] | R | G | B | S | - |
| **Composant** | PR | Y | PB | - | - |



**Outre les signaux standard RGB, composant et de synchronisation, le mode étendu de l'entrée 5 câbles permet le traitement de signaux supplémentaires.**

### Pour sélectionner une source sur l'entrée 5 câbles...

1. Pressez la touche **1** de la télécommande
   ***Note:*** *Vous pouvez également sélectionner cette entrée via* ***Source*** *sur le clavier local ou via le menu.*



**Signaux vidéo composante (PR/Y/PB)**

**Certaines interfaces utilisent des signaux de sortie progressifs ayant une double fréquence de ligne de 32 kHz. Le décodeur vidéo utilisé pour les signaux vidéo n'est pas approprié pour ces signaux car il ne peut traiter que les signaux de 15 kHz. Ce signal doit par conséquent faire l'objet d'une redirection interne, opération qui s'effectue dans le menu *Sélection source* en sélectionnant *Data sur BNC's* au lieu de *Vidéo composante* et en sélectionnant *Pr/Y/Pb* dans les paramètres avancés du menu *Fichier image*.**

1. données ou vidéo

## 3.4 Entrée vidéo composite

### Spécifications d'entrée

La section d'entrée vidéo composite se compose de 1 borne d'entrée BNC. Connectez les signaux vidéo composites à partir d'un magnétoscope, d'un décodeur de signaux d'antenne, etc.

1,0 Vpp ± 3dB

75 Ω terminé

Sans boucle

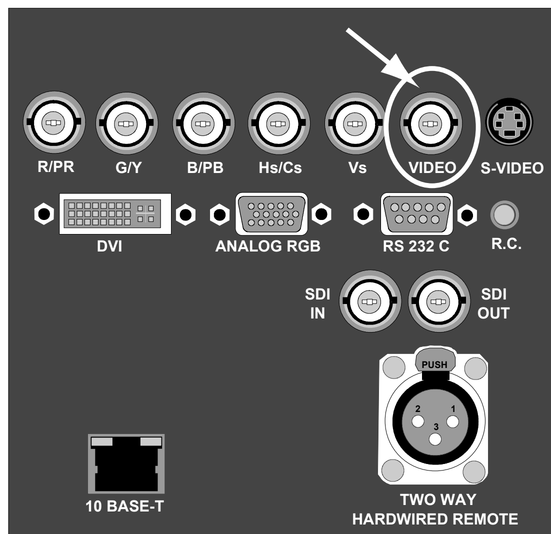



Image 3-4
Indication vidéo composite

### Pour sélectionner une entrée vidéo composite...

1. Pressez la touche **3** de la télécommande
   ***Note:*** *Vous pouvez également sélectionner cette entrée via* ***Source*** *sur le clavier local ou via le menu.*



**Le projecteur permet l'entrée de plusieurs signaux vidéo composites (7 maximum) lorsque l'entrée 5 câbles est utilisée en configuration étendue. Presez la touche 3 pour parcourir les sources vidéo possibles.**

## 3.5 Entrée S-Vidéo

### Spécification d'entrée

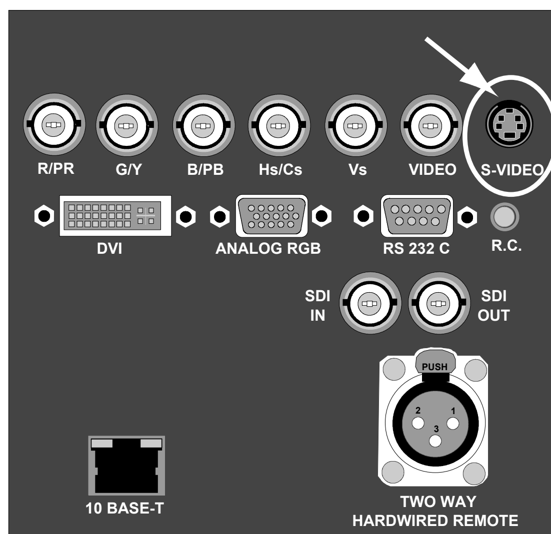



Image 3-5
Indication S-Vidéo

### Brochage connecteur 4 broches

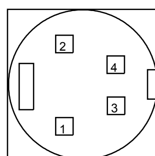



Image 3-6

**Pour S-Vidéo**

broche 1 : terre (masse) luminance

broche 2 : terre (masse) chrominance

broche 3 : signal de luminance (Y) 1Vpp ±3dB

broche 4 : signal de chrominance (C) 300mVpp

**Pour Vidéo**

broche 1 : terre (masse) vidéo Y

broche 2 : terre (masse) vidéo C

broche 3 : signal vidéo Y

broche 4 : signal vidéo C



**Chrominance**

Partie d'un signal vidéo qui porte les informations relatives à la couleur d'une image (teinte et saturation).



**Luminance**

Partie d'un signal vidéo qui contient les informations relatives à l'intensité lumineuse d'une image.

### Quel signal peut être connecté ?

S-vidéo standard (S-VHS) avec signaux Y (luma) et C (chroma) distincts.



**En mode étendu, la vidéo composite peut également être connecté à la prise S-Vidéo.**

### Pour sélectionner l'entrée S-Vidéo...

1. Pressez la touche **4** de la télécommande
   ***Note:*** *Vous pouvez également sélectionner cette entrée via* ***Source*** *sur le clavier local ou via le menu.*



**Le projecteur permet l'entrée de plusieurs signaux S-vidéo (3 maximum) via la configuration étendue S-vidéo.**

## 3.6 Entrée Digital Visual Interface (DVI)



**DVI**

Digital Visual Interface est une interface d'affichage développée en réponse à la multiplication des écrans plats numériques.

Norme de connectivité vidéo numérique développée par DDWG (Digital Display Work Group). Cette norme de connexion propose deux connecteurs différents : l'un de 24 broches traitant exclusivement les signaux vidéo numériques et l'autre de 29 broches traitant les signaux vidéo numériques et analogiques. Cette norme utilise le signal TMDS (Transition Minimized Differential Signal) de Silicon Image et DDC (Display Data Channel) de VESA (Video Electronics Standards Association).

L'interface DVI peut être à liaison simple ou double.

### Spécifications d'entrée

DVI à liaison simple

Tension d'entrée différentielle : 200 mV - 800 mV

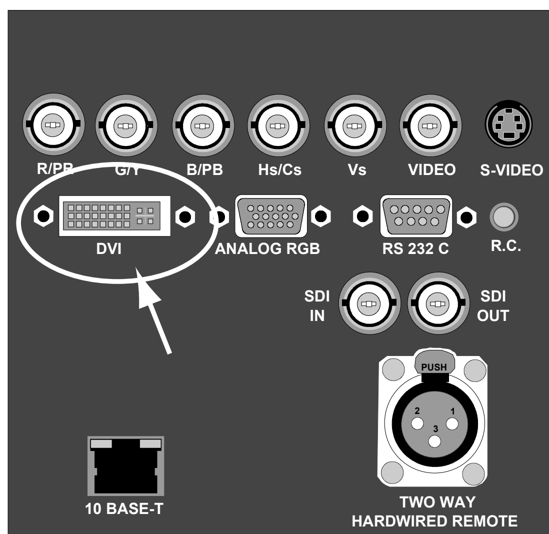



Image 3-7
Indication DVI. Liaison analogique par connecteur de type DVI-I (4 broches côté droit du connecteur) non prise en charge.

### Brochage du connecteur DVI.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Broche 1 | TMDS DATA2- | Broche 13 | TMDS DATA3+ |
| Broche 2 | TMDS DATA2+ | Broche 14 | +5 Power |
| Broche 3 | TMDS DATA2/4 Shield | Broche 15 | Ground (for +5V) |
| Broche 4 | TMDS DATA4- | Broche 16 | Hot Plug Detect |
| Broche 5 | TMDS DATA4+ | Broche 17 | TMDS DATA0- |
| Broche 6 | DDC Clock | Broche 18 | TMDS DATA0+ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Broche 7 | DDC Data | Broche 19 | TMDS DATA0/5 Shield |
| Broche 8 | Non connectée | Broche 20 | TMDS DATA5- |
| Broche 9 | TMDS DATA1- | Broche 21 | TMDS DATA5+ |
| Broche 10 | TMDS DATA1+ | Broche 22 | TMDS Clock Shield |
| Broche 11 | TMDS DATA1/3 Shield | Broche 23 | TMDS Clock+ |
| Broche 12 | TMDS DATA3- | Broche 24 | TMDS Clock- |

### Pour sélectionner l'entrée DVI...

1. Pressez la touche **5** de la télécommande
   ***Note:*** *Vous pouvez également sélectionner cette entrée via* ***Source*** *sur le clavier local ou via le menu.*

## 3.7 Entrée ordinateur (RGB analogique)

### Spécification d'entrée

Entrée de synchronisation TTL : $U_{min}$ = 2,0 V

Entrée RGB = 0,7 $V_{pp}$ ± 3dB

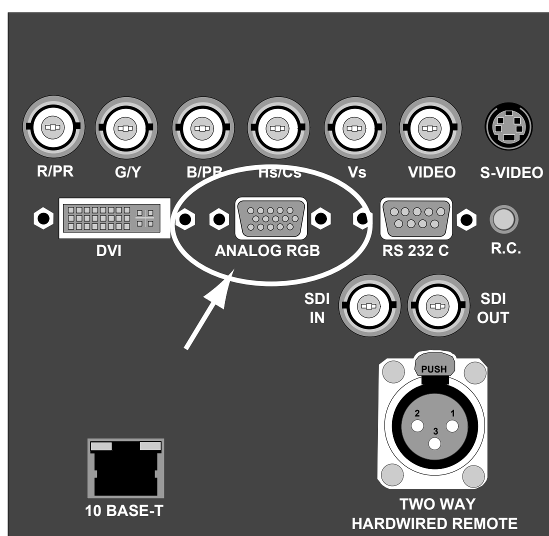



Image 3-8
Entrée RGB analogique

### Que peut-on connecter ?

- RGBHV
- $RG_SB$



**Signal composite de synchronisation possible uniquement sur le vert (G)**

### Pour sélectionner une entrée d'ordinateur...

1. Pressez la touche **2** de la télécommande
   ***Note:*** *Vous pouvez également sélectionner cette entrée via* ***Source*** *sur le clavier local ou via le menu.*

## 3.8 Serial Digital Interface



**SDI**

Serial Digital Interface

### Spécifications d'entrée

Entrée SDI : BNC

Sortie SDI : BNC (= boucle)

en général : 0,8 Vpp

75Ω terminé

impédance de sortie : 75Ω

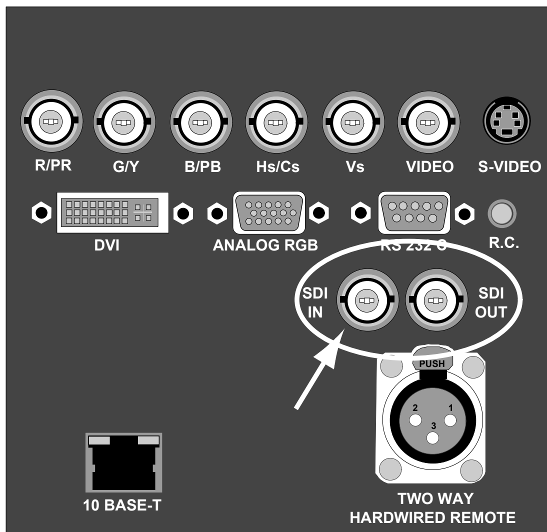



Image 3-9

### Pour sélectionner l'entrée SDI...

1. Pressez la touche **7** de la télécommande
   ***Note:*** *Vous pouvez également sélectionner cette entrée via* ***Source*** *sur le clavier local ou via le menu.*

## 3.9 Connecteur de communication

### Sommaire

- Connecteur RS232 IN

### 3.9.1 Connecteur RS232 IN

#### Que peut-on raccorder au connecteur RS232 IN ?

Le connecteur RS232 IN permet au projecteur de communiquer avec un ordinateur, p. ex. un PC IBM ou un Macintosh Apple.

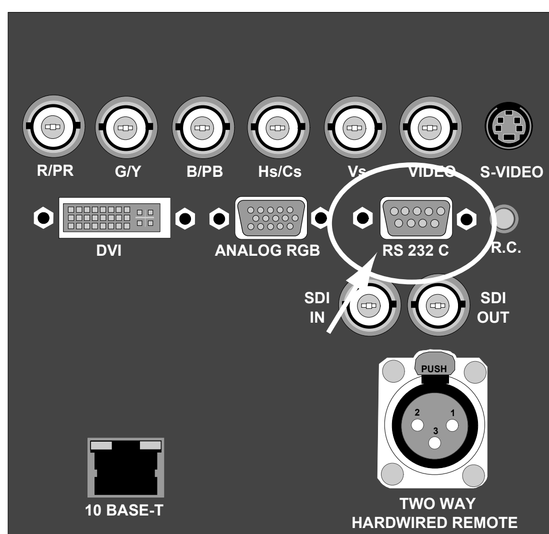



Image 3-10
Indication RS232

### Applications du connecteur RS232

Télécommande :

- réglage facile du projecteur par raccordement PC IBM (ou compatible) ou MAC.
- plage d'adressage de 0 à 255.
- permet le stockage de multiples configurations de projecteur et installations.
- nombreuses possibilités de commande.

Communication de données : envoi de données au projecteur ou copie des données du projecteur à l'ordinateur.



**Pour définir la vitesse de transmission du projecteur, voir chapitre "14. Menu Installation", "Vitesse RS232", page 134.**

## 3.10 Configuration étendue

### Sommaire

- Introduction
- Configuration étendue 5 câbles
- Configuration étendue S-Vidéo
- Résumé

### 3.10.1 Introduction

### Qu'est-il possible de faire ?

La configuration étendue permet de connecter plusieurs types de source équivalents aux entrées et permet de commuter entre ces nombreux signaux d'entrée.

### 3.10.2 Configuration étendue 5 câbles

### Qu'est-il possible de faire ?

Outre les signaux standard RGB, composite & de synchronisation, les fonctionnalités étendues des entrées 5 câbles permettent le traitement de signaux supplémentaires :

- un signal vidéo composite peut être connecté à 4 des 5 entrées BNC (en plus de l'entrée BNC vidéo standard)
- un signal S-vidéo peut être connecté

| | | Entrées | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | **R** | **G** | **B** | **H** | **V** | **VIDEO** |
| Signaux | **RGBHV** | R | G | B | H | V | - |
| | **$RG_{S}B$** | R | $G_S$ | B | - | - | - |
| | **RGBS** | R | G | B | S | - | - |
| | **Composant** | PR | Y | PB | - | - | - |
| | **S-vidéo** | - | - | - | - | C | Y |
| | **S-vidéo** | C | - | Y | - | - | - |
| | **Composite** | VIDEO | - | - | - | - | - |
| | **Composite** | - | VIDEO | - | - | - | - |
| | **Composite** | - | - | VIDEO | - | - | - |
| | **Composite** | - | - | - | - | VIDEO | |
| | **Composite** | - | - | - | - | - | VIDEO |

Tableau 3-4
Configuration étendue de l'entrée 5 câbles : la première colonne indique les signaux possibles et la première ligne les connecteurs d'entrée 5 câbles (+ la BNC vidéo standard).

### Pour définir la configuration étendue 5 câbles...

1. Raccordez la source vidéo ou S-vidéo au connecteur BNC souhaité
   ***Note:*** *Dans certains cas, un câble adaptateur est nécessaire (image 3-11, image 3-12, image 3-13)*

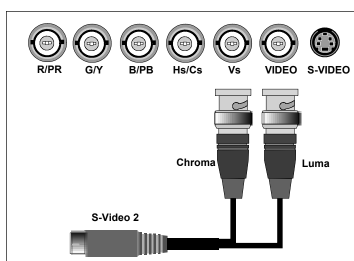


Image 3-11
Connexion d'un signal S-vidéo signal sur les V & Vidéo BNC

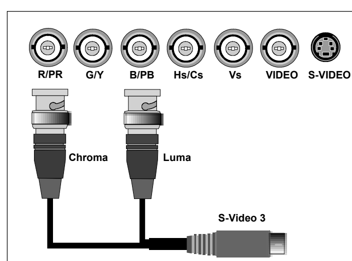


Image 3-12
Connexion d'un signal S-vidéo signal sur le R&B BNC

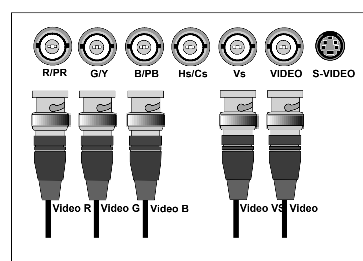


Image 3-13
Connexion de signaux vidéo composites sur l'entrée 5 câbles



**Il n'est pas possible de visualiser plusieurs signaux vidéo simultanément, car il n'y a qu'un seul décodeur.**

## 3.10.3 Configuration étendue S-Vidéo

### Qu'est-il possible de faire ?

Outre les signaux de luminance (Y) et de chrominance (C) standard, les fonctionnalités évoluées de l'entrée S-Vidéo permettent le traitement de signaux supplémentaires :

- 2 signaux vidéo composite peuvent être connectés.

| | | Entrées | |
|---|---|---|---|
| | | Y | C |
| Signaux | **S-Vidéo** | Y | C |
| | **Vidéo composite** | Vidéo | - |
| | **Vidéo composite** | - | Vidéo |

Tableau 3-5
Configuration étendue de l'entrée S-Vidéo : la première colonne indique les signaux possibles et la première ligne les broches de l'entrée S-Vidéo.

### Pour définir la configuration étendue S-Vidéo...

1. Raccordez les sources vidéo au connecteur souhaité (image 3-14)
   ***Note:*** *Un câble adaptateur est nécessaire*

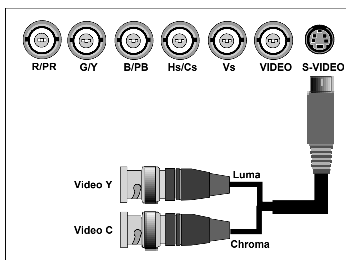



Image 3-14
Connexion de 2 signaux vidéo composite au connecteur S-Vidéo



**Il n'est pas possible de visualiser plusieurs signaux vidéo simultanément, car il n'y a qu'un seul décodeur.**

## 3.10.4 Résumé

### Signaux vidéo composite

Un signal vidéo composite peut être inséré via 7 entrées différentes, ce qui vous donne 7 signaux vidéo différents (entrée vidéo en option non comprise).

1. Vidéo R : via 1ère BNC
2. Vidéo G : via 2ème BNC
3. Vidéo B : via 3ème BNC
4. Vidéo VS : via 5ème BNC
5. Vidéo : via l'entrée BNC vidéo composite standard
6. Vidéo Y : via l'entrée S-vidéo
7. Vidéo C : via l'entrée S-vidéo

La touche **3** de la télécommande permet de parcourir les entrées vidéo actives. A chaque pression, vous passez à l'entrée vidéo active suivante. La première pression de la touche 3 permet de sélectionner la dernière entrée vidéo sélectionnée.

### Signaux S-vidéo

Une source S-vidéo peut être connectée de 3 manières différentes, via 3 entrées différentes.

1. S-vidéo 1 : via l'entrée S-vidéo standard
2. S-vidéo 2 : via la 5ème entrée BNC et l'entrée vidéo composite standard
3. S-vidéo 3 : via la 1ère et la 3ème BNC

La touche **4** de la télécommande permet de parcourir les entrées S-vidéo actives. A chaque pression, vous passez à l'entrée vidéo active suivante. La première pression de la touche 4 permet de sélectionner la dernière entrée vidéo sélectionnée.

# 4. PRISE EN MAIN

### Sommaire



## 4.1 Présentation générale de la terminologie

### Présentation générale

Le tableau suivant fournit une vue d'ensemble des différentes fonctionnalités des touches.

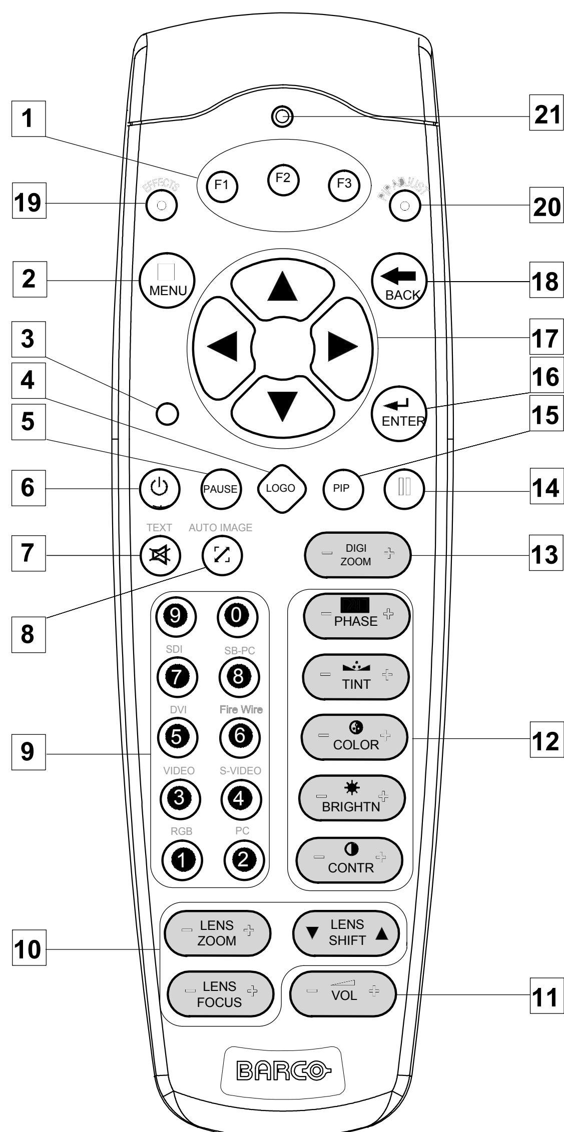



Image 4-1

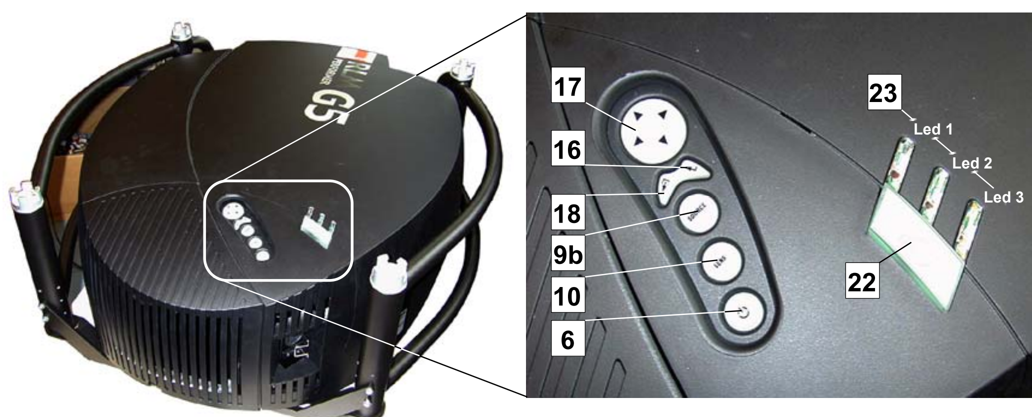



Image 4-2

| N° | Nom de la touche | Description |
|---|---|---|
| 1 | Touches de fonction | touches de fonction programmables par l'utilisateur, directement accessibles. |
| 2 | MENU | touche Menu, pour accéder ou quitter le menu de la barre d'outils. |
| 3 | Touche Adresse | (touche encastrée), permet d'entrer l'adresse du projecteur (entre 0 et 9). Appuyez sur la touche d'adresse encastrée à l'aide d'un crayon, puis appuyez sur l'une des touches numériques de 0 à 9. |
| 4 | Touche LOGO | Permet de rappeler le logo enregistré (sauf en mode PiP) |
| 5 | PAUSE | Pour interrompre momentanément la projection, appuyez sur '"PAUSE". L'image disparaît, mais l'alimentation complète est maintenue en vue d'un redémarrage immédiat. |
| 6 | STBY | Bouton de veille permettant de démarrer le projecteur lorsque l'interrupteur d'alimentation est sous tension et d'éteindre le projecteur sans mettre l'interrupteur d'alimentation hors tension.<br>**Attention : mise en veille. Lorsque le projecteur fonctionne et que vous voulez passer en mode veille, appuyez sur la touche de veille pendant 2 secondes.** |
| 7 | TEXT | Permet d'activer ou désactiver les menus et boîtes de dialogue à l'écran. |
| 8 | AUTOIMAGE | Permet de centrer l'image sur la surface DMD active. |
| 9 | Touches numériques | Sélection directe des entrées. |
| 9b | Bouton SOURCE | Permet de naviguer parmi les entrées actives (analysées) |
| 10 | Boutons de réglage de l'objectif | Utilisez ces boutons pour régler les fonctions ZOOM (zoom), SHIFT (décalage), FOCUS (mise au point). |
| 11 | VOL | Permet de décaler l'objectif vers la gauche ou la droite. |
| 12 | Boutons de réglage de l'image | Utilisez ces boutons pour obtenir le niveau analogique souhaité pour l'image. |
| 13 | DIGI ZOOM | Permet d'effectuer un zoom numérique sur une partie de l'image |
| 14 | FREEZE | appuyez sur ce bouton pour figer l'image projetée. |
| 15 | PIP | Permet d'activer le mode PICTURE IN PICTURE (incrustation d'image) |
| 16 | ENTER | Permet de valider un réglage ou une sélection dans le MENU.<br>Sur le clavier local et la télécommande (RCU), le bouton ENTER permet en outre d'accéder à la fonction de redimensionnement de la fenêtre PIP |
| 17 | Touches directionnelles | Touches de déplacement du curseur sur la télécommande ou sur le clavier local : permet de procéder aux sélections de menu ou d'accéder à la barre de menu. |
| 18 | BACK | Permet de quitter l'élément ou le menu sélectionné (remonte au menu précédent). |
| 19 | EFFECTS | Touche non implémentée à ce jour |
| 20 | PIP ADJUST | Permet de sélectionner une fenêtre PiP et de modifier sa configuration à l'écran |
| 21 | Témoin de fonctionnement de la télécommande | S'allume à chaque pression d'un bouton de la télécommande. (Il s'agit d'un indicateur visuel de contrôle du fonctionnement de la télécommande) |
| 22 | Récepteur IR | Récepteur IR |

| | Vert | Rouge |
|---|---|---|
| DEL 1 | Acquittement IR | Veille |
| DEL 2 | | Erreur matérielle |
| DEL 3 | Séquence de refroidissement : clignote pendant 60 secondes après la mise en veille | Programme de sauvegarde (erreur logicielle) |

## 4.2 Allumage

### Pour allumer...

1. Appuyez sur l'interrupteur d'alimentation pour allumer le projecteur.
   - Si la touche "0" est enfoncée, le projecteur s'éteint.
   - Si la touche "1" est enfoncé, le projecteur s'allume

   Le projecteur démarre en mode veille, la DEL1 est rouge.

### Démarrage de la projection des images

1. Appuyez une fois sur la touche **Standby** (veille) du clavier local ou de la télécommande.
   ***Note:*** *Il peut s'écouler 60 secondes environ avant la projection de l'image. Autrement dit, aucune projection n'a lieu avant la fin de plusieurs opérations (initialisation logicielle, etc.).*

   ***Note:*** *Si le mode Sécurité est activé, une zone de texte demandant de saisir le code PIN s'affiche ; voir le paramètre Sécurité du menu Installation*

   ***Note:*** *Si l'option Ecran d'identification est activée, l'écran d'identification apparaît au démarrage.*



**PRÉCAUTION: Une pression trop prolongée de la touche de veille peut entraîner l'arrêt du projecteur immédiatement après l'affichage d'une image.**

## 4.3 Temps d'utilisation de la lampe



**x**

A des fins de généralisation aux différents types de projecteur, **x** fait ici référence au temps d'utilisation maximum de la lampe. Le temps de fonctionnement maximal est donné dans les spécifications.

### Indicateur du temps d'utilisation de la lampe en cours de fonctionnement

Quel que soit le mode de la lampe, un message d'avertissement s'affiche lorsque le temps d'utilisation total d'une lampe active (lampe 1 par exemple) atteint (x -30) heures ou plus.

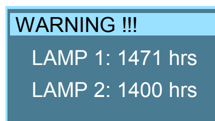



Image 4-3
message d'avertissement

Ce message d'avertissement sera répété lors du prochain démarrage. Appuyez sur **BACK** ou **MENU** pour supprimer le message.

Pour des raisons de sécurité de fonctionnement, la lampe (lampe unique) a une durée de vie totale de x heures maximum. Ne dépassez pas cette durée d'utilisation. Remplacez-la toujours par une lampe de même type. Contactez un technicien de maintenance agréé Barco pour le remplacement de la lampe.

La procédure de gestion des lampes lorsque le temps d'utilisation d'une lampe est atteint dans les différents modes de lampe est indiquée sur l'illustration suivante.

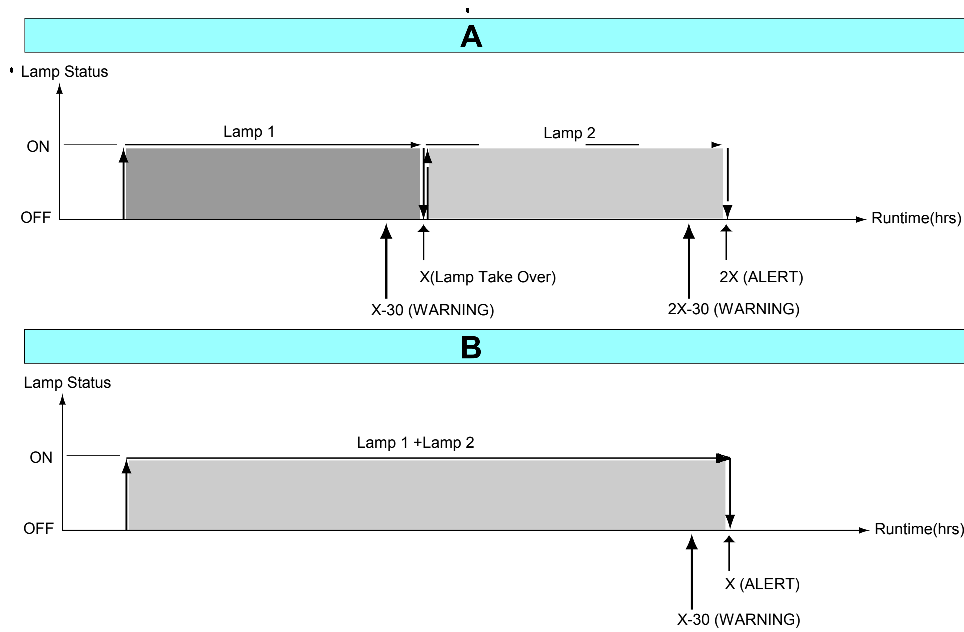



Image 4-4
Gestion du temps d'utilisation des lampes

A Mode simple lampe
B Mode double lampe
x Temps d'utilisation maximum de la lampe

En mode simple, une commutation de lampe sera exécutée tant que la seconde lampe n'a pas atteint son temps d'utilisation maximum.



**ATTENTION: Utiliser un lampe au delà de x heures est dangereux et entraîne des risques d'explosion.**

**Contactez un technicien agréé par BARCO pour le remplacement de la lampe.**

## 4.4 Mise en veille

### Passer au mode veille

1. Appuyez sur la touche **STANDBY** pour déclencher la mise en veille du projecteur.



**Mise en veillePour passer à la mise en veille, projecteur en service, maintenez la touche STDBY pendant environ 2 secondes, jusqu'à afficher le message « Saving data, please wait. » Faisons remarquer que tout appui sur la touche pendant plus de 2 secondes provoque le redémarrage du projecteur.**

## 4.5 Mise hors tension

### Comment éteindre le projecteur ?

1. Appuyez sur la touche **STANDBY**.
2. Laissez refroidir la lampe jusqu'à ce que les ventilateurs s'arrêtent (15 minutes au minimum).
3. Actionnez l'interrupteur Marche/Arrêt.

## 4.6 Erreur de température DMD

### Vue d'ensemble

Lorsque la température de l'un des DMD est trop basse ou trop haute, le projecteur basculera automatiquement en veille. Avant la mise en veille, le message suivant apparaît pendant 3 secondes à l'écran : "DMD hors de la plage de température de fonctionnement. Arrêt automatique activé."

Plage de température ambiante au sein de la plage de température de fonctionnement du DMD : +10°C à +40°C.

## 4.7 Utilisation de la télécommande

### Pointage vers un écran réflectif

1. Pointez l'avant de la télécommande vers la surface de l'écran réflectif. (image 4-5)

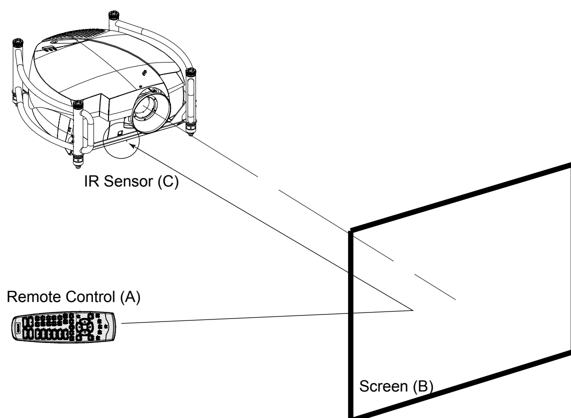



Image 4-5
Pointage de la télécommande vers l'écran

A Télécommande
B Ecran
C Capteur IR



**Pour optimiser le fonctionnement, veiller à ne pas dépasser la portée de la télécommande (+/–15 m).**



**La télécommande ne fonctionnera pas correctement en cas d'illumination intense de la fenêtre du capteur ou en cas d'obstacles entre la télécommande et le capteur IR.**

### Entrée de télécommande câblée

1. Enfichez une extrémité du câble de la télécommande dans le connecteur situé au bas de celle-ci. (image 4-6)
2. Enfichez l'autre extrémité dans le connecteur marqué RC sur le panneau avant du projecteur.
   Spécifications de l'entrée RC
   - $U_{in}$ = 9V
   - $I_{max}$ = 80 mA
   - Les récepteurs IR internes peuvent être désactivés :
     - prise mono : sur le branchement de la prise
     - prise stéréo : lors du branchement ou lors de l'utilisation d'un commutateur externe reliant la voie droite (B) à la terre. (image 4-7)

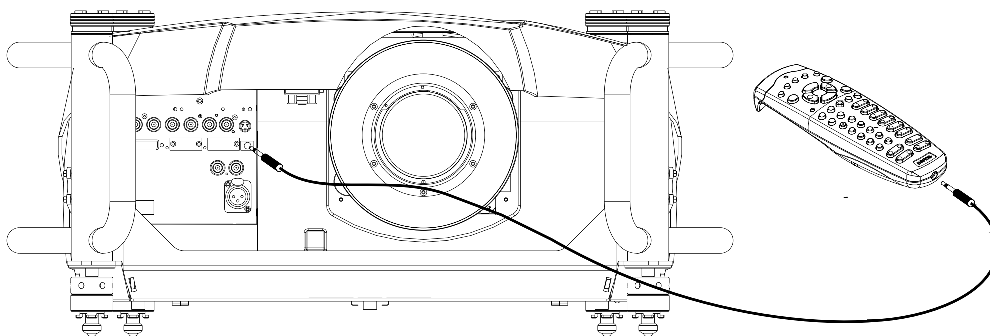


Image 4-6
Entrée de télécommande câblée

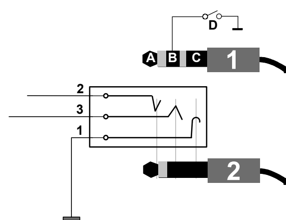



Image 4-7
Brochage de la prise stéréo

A pointe : voie gauche
B anneau : voie droite
C écran : commun (GND)
D commutateur externe
1 Prise stéréo
2 Prise mono



**La connexion de la télécommande requiert un câble à deux conducteurs standard terminé à chaque extrémité par une prise téléphonique mâle 3,5 mm (mono/stéréo).**

**Ce câble n'est pas fourni, mais est disponible dans la plupart des magasins d'articles électroniques ou audio.**

## Pointage direct vers un des capteurs IR

1. Lorsque vous utilisez la télécommande sans fil, veillez à vous trouver au sein de la distance de fonctionnement effective (30m, 100ft en ligne droite). La télécommande ne fonctionnera pas correctement en cas de forte illumination de la fenêtre du capteur ou en cas d'obstacles entre la télécommande et le capteur IR du projecteur. (image 4-8)

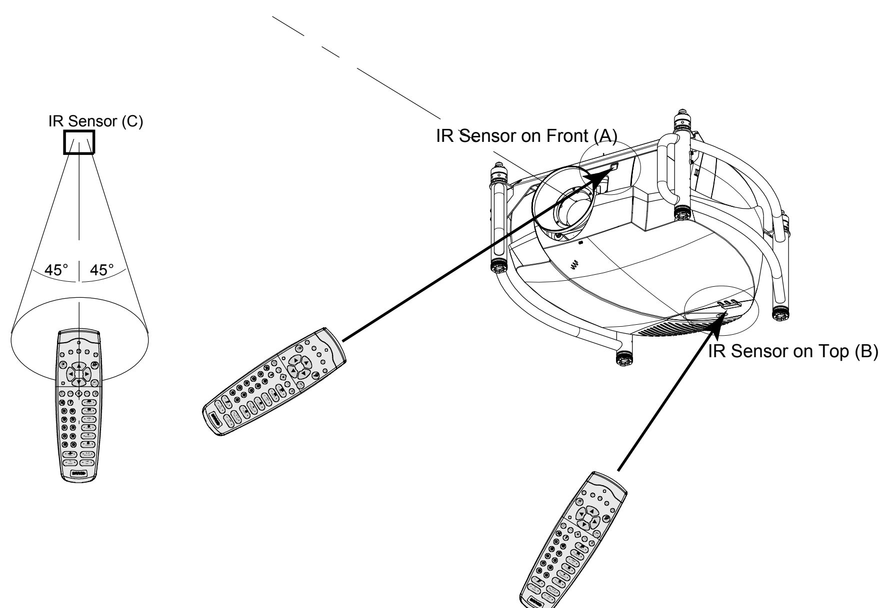



Image 4-8
Télécommande vers capteur IR

A Capteur IR à l'avant
B Capteur IR sur le dessus
C Capteur IR

### Télécommande câblée bidirectionnelle en option vers entrée XLR

1. Reliez une extrémité du câble à paire torsadée au connecteur XLR de la télécommande bidirectionnelle. (image 4-9)
2. Enfichez l'autre extrémité dans le connecteur XLR situé sur le projecteur.

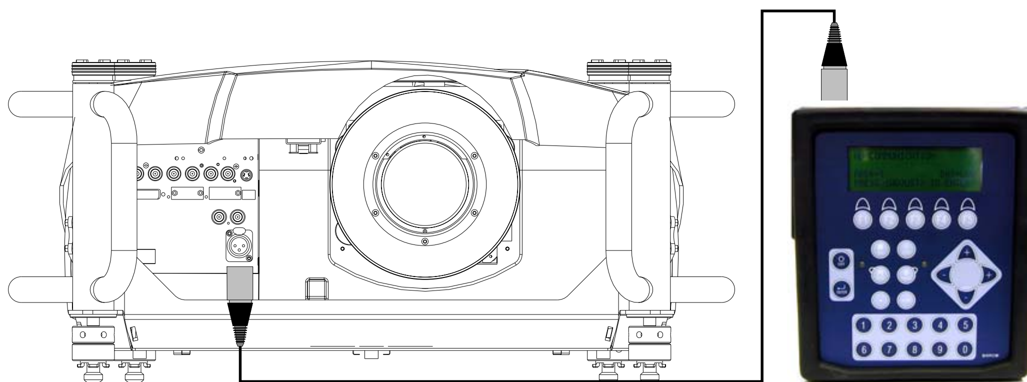


Image 4-9
Télécommande câblée bidirectionnelle

## 4.8 Adresse du projecteur

### Sommaire

- Définition de l'adresse
- Affichage et programmation d'adresses dans la télécommande

### 4.8.1 Définition de l'adresse



**Adresse projecteur**

Adresse programmée dans le projecteur lui permettant d'être contrôlé indépendamment (d'autres projecteurs).



**adresse commune (common address)**

Adresse par défaut. Le projecteur répondra toujours aux télécommandes programmées avec cette adresse commune.

### Pourquoi une adresse de projecteur ?

Comme il est possible d'installer plusieurs projecteurs dans une pièce, chaque projecteur doit être adressable (accessible) séparément à l'aide d'une télécommande ou d'un ordinateur. C'est la raison pour laquelle chaque projecteur possède sa propre adresse.

### Définition d'une adresse de projecteur.

L'adresse d'un projecteur peut être définie par voie logicielle.

### Commande du projecteur.

Chaque projecteur nécessite une adresse individuelle comprise entre 0 et 255 pouvant être définie dans le menu *Installation*.

Lorsque l'adresse est définie, le projecteur peut être commandé par :

- une télécommande pour les adresses de 0 à 9.
- un ordinateur, p. ex. un PC IBM (ou compatible), MAC Apple, etc. pour les adresses de 0 à 255.

Un projecteur réagira à une télécommande définie sur l'adresse commune "0", quelle que soit l'adresse définie dans le projecteur proprement dit (l'adresse commune du projecteur doit également être "0").

La télécommande est programmée par défaut sur l'adresse 0, "adresse commune".



**Si vous devez commander un projecteur en particulier, saisissez l'adresse de ce projecteur dans la télécommande (uniquement lorsque cette adresse est comprise entre 0 et 9). Le projecteur possédant l'adresse correspondante obéira à cette télécommande spécifique.**



**Dans certains cas, certains projecteurs opèrent dans un environnement domestique en combinaison avec d'autres appareils susceptibles de répondre à l'adresse commune "0".**

**Pour éviter ceci, une adresse commune "1" peut être utilisée.**

### 4.8.2 Affichage et programmation d'adresses dans la télécommande

#### Affichage de l'adresse du projecteur sur l'écran.

1. Appuyez sur la touche **Adresse** (touche encastrée de la télécommande) à l'aide d'un crayon.

   L'adresse du projecteur s'affiche dans une "zone de texte"



**Pour continuer à utiliser la télécommande avec cette adresse spécifique, il faut saisir la même adresse à l'aide des touches numériques (adresse entre 0 et 9) dans un délai de 5 secondes après avoir actionné la touche adresse. Exemple : si la touche Adresse affiche l'adresse de projecteur 003, appuyez sur la touche numérique "3" de la télécommande pour faire correspondre l'adresse de la télécommande avec celle du projecteur. Ne faites pas 0–0–3. Vous affecteriez l'adresse "0" à la télécommande et commanderiez tous les projecteurs de la pièce. Si l'adresse n'est pas saisie dans les 5 secondes, la télécommande récupère son adresse par défaut (adresse zéro) et commande par conséquent tous les projecteurs de la pièce.**

**L'adresse 0 (ou 1) doit toujours permettre la communication avec le projecteur, car c'est une adresse commune.**

#### Affichage de l'adresse du projecteur en veille

1. Appuyez sur la touche **Adresse** (touche encastrée de la télécommande) à l'aide d'un crayon.

   Toutes les DEL en haut du projecteur s'éteignent.

   La DEL3 commence à clignoter en vert. Le chiffre clignotant représente le chiffre des centaines. La DEL2 se met ensuite à clignoter pour le chiffre des dizaines. La DEL3 se met enfin à clignoter pour le chiffre des unités. Lorsque le clignotement est terminé, l'état d'origine des DEL est rétabli.

## 4.9 Commande du projecteur

#### Sélection de l'entrée

Entrez le numéro d'emplacement correspondant à l'aide des touches numériques de la télécommande. La source sélectionnée s'affichera.

#### Sélection de l'entrée avec un autre fichier utilisateur (extension slot)

Il est possible de sélectionner la même entrée, mais avec d'autres paramètres (un autre fichier utilisateur sera chargé).
Procédure :

1. Appuyez d'abord sur la touche **0** de la télécommande. Le menu Extension slot s'affiche.
2. Entrez les deux chiffres. Le premier chiffre correspond à la séquence du fichier utilisateur, et le second à l'entrée. 33, par exemple, indique que le troisième fichier utilisateur sera chargé pour la source 3. S'il n'existe pas, il sera créé.
   La même entrée peut être chargée avec 9 sources d'entrée différentes. Par exemple, pour la source 3, l'entrée peut aller de 13 à 23, jusqu'à 93.

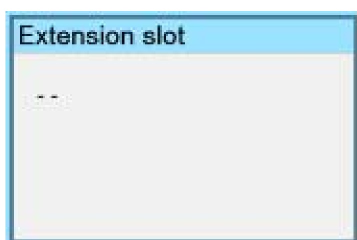



Image 4-10

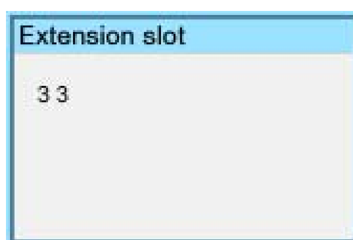



Image 4-11

### Boutons de réglage de l'image

Lorsqu'un bouton de réglage de l'image est actionné, une zone de texte comportant une échelle graphique linéaire, l'icône et le nom de la fonction du réglage, p. ex. "luminosité..." apparaît à l'écran (uniquement si l'option *Fenêtre de texte* du menu *Réglages écran* est activée). La longueur de l'échelle graphique linéaire et la valeur de l'indicateur numérique indiquent le réglage actuellement mémorisé pour cette source. L'échelle graphique linéaire change en appuyant sur les flèches de la télécommande ou sur les boutons + ou - du clavier intégré.

Les réglages d'image sont sauvegardés dans le fichier image.

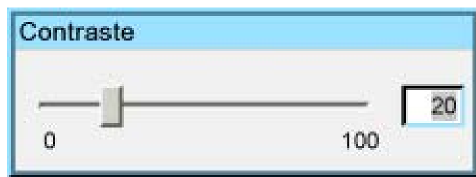



Image 4-12

| | |
|---|---|
| Luminosité | Utilisez le bouton + pour augmenter la luminosité.<br>Utilisez le bouton - pour diminuer la luminosité. |
| Contraste | Utilisez le bouton + pour augmenter le contraste.<br>Utilisez le bouton - pour diminuer le contraste. |
| Couleur | Utilisez le bouton + pour intensifier les couleurs.<br>Utilisez le bouton - pour atténuer les couleurs. |
| Teinte | La teinte n'est active que pour Vidéo et S-vidéo lors de l'utilisation du système NTSC 4.43 ou NTSC 3.58.<br>Utilisez le bouton +<br>Utilisez le bouton -. |
| Finesse | Utilisez le bouton + pour augmenter la netteté de l'image.<br>Utilisez le bouton - pour diminuer la netteté de l'image. |
| Phase | Utilisez le bouton + ou - pour régler la phase. |
| Gamma | Utilisez le bouton + pour augmenter le gamma<br>Utilisez le bouton - pour diminuer le gamma |
| Gel de l'image | Appuyez sur la touche **Freeze** pour geler (figer) l'image affichée. |

### La touche Pause

L'actionnement de la touche Pause entraîne l'arrêt de la projection d'images et la fermeture de l'obturateur mécanique.

Pour relancer la projection d'images :

- Appuyez sur la touche **PAUSE**

## 4.10 Réglage rapide de l'objectif

### Sommaire

- Réglage de l'objectif via les boutons de commande du projecteur
- Réglage de l'objectif via la barre de menu
- Réglage direct de l'objectif (télécommande)

### 4.10.1 Réglage de l'objectif via les boutons de commande du projecteur

### Pour entrer dans le menu de réglage...

1. Appuyez sur le bouton de commande Lens (C).

   Le menu de réglage de l'objectif apparaît à l'écran, vous invitant à un alignement ZOOM/FOCUS (zoom/mise au point).

2. Appuyez sur le bouton (B) pour basculer entre les menus ZOOM/FOCUS et Vert. Hor. SHIFT (décalage vert. horiz.).
   **Note:** *Pour l'alignement, il est possible d'activer une mire de réglage de l'objectif : appuyez successivement sur le bouton de commande (C) pour activer ou désactiver la mire de réglage de l'objectif.*
3. Appuyez sur les flèches correspondantes (A1) ou (A2) sur le bouton de réglage, comme indiqué devant les éléments de menu, pour procéder à l'alignement.
4. Appuyez sur le bouton de commande (D) pour quitter le menu de réglage de l'objectif. (image 4-13)

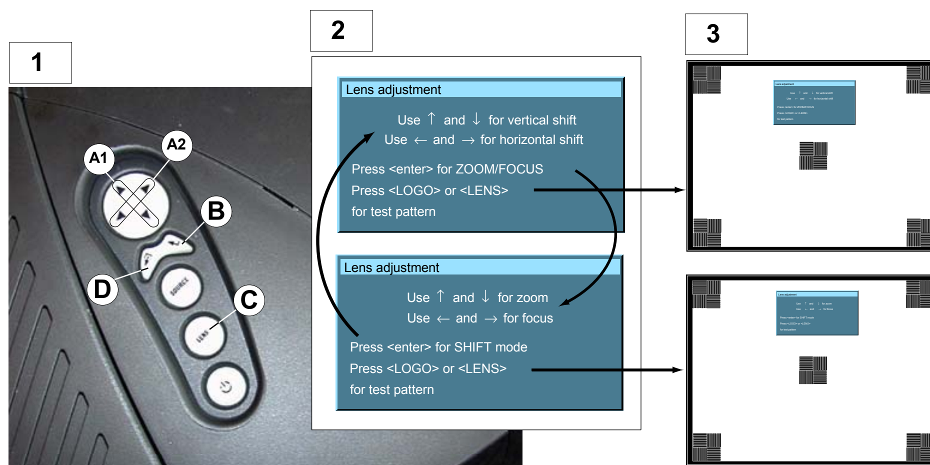



Image 4-13
Réglage de l'objectif

1 Panneau de boutons sur le projecteur
2 Menu Zoom/Focus (zoom/mise au point) et Vertical & Horizontal shift (déplacement vertical et horizontal)
3 Les mêmes menus insérés dans la mire de réglage de l'objectif

## 4.10.2 Réglage de l'objectif via la barre de menu

### Pour entrer dans le menu de réglage...

1. Appuyez sur le bouton **MENU** (A) de la télécommande.

   La barre de menu (1) apparaît en haut de l'image. (image 4-14)
2. Appuyez → (A1) sur le bouton de réglage pour sélectionner l'élément de menu *Installation*.

   Une fenêtre de texte apparaît dans laquelle le premier élément *Réglage de l'objectif* est sélectionné (texte inversé)
3. Appuyez sur le bouton **ENTER** (B) pour activer le menu de réglage de l'objectif (2).

   Le menu de réglage de l'objectif apparaît à l'écran, vous invitant à un alignement ZOOM/FOCUS (zoom/mise au point).
4. Appuyez sur le bouton **ENTER** (B) pour basculer entre les menus ZOOM/FOCUS et Vert. Hor. SHIFT (2).
   **Note:** *Pour l'alignement, il est possible d'activer une mire de réglage de l'objectif : appuyez sucessivement sur le bouton (C) pour activer ou désactiver la mire de réglage de l'objectif (3).*
5. Appuyez sur les flèches correspondantes (A1) ou (A2) sur le bouton de réglage, comme indiqué devant les éléments de menu, pour procéder à l'alignement.
6. Appuyez sur le bouton de commande (D) pour quitter le menu de réglage de l'objectif.

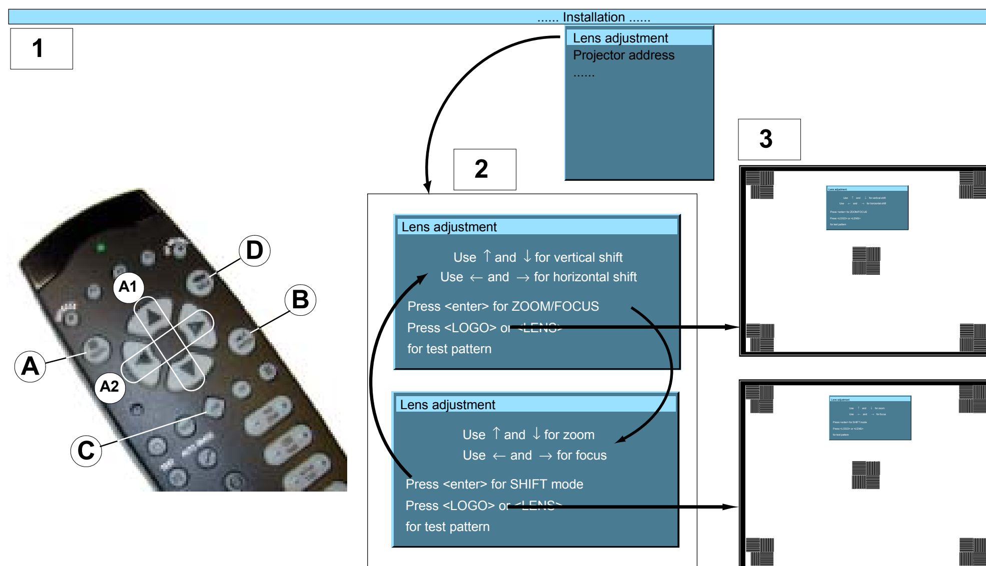



Image 4-14
Réglage de l'objectif via le menu

## 4.10.3 Réglage direct de l'objectif (télécommande)

### Bouton de réglage de l'objectif sur la télécommande

La télécommande comporte trois boutons à double action qui permettent un alignement direct des fonctions ZOOM, FOCUS (mise au point) et VERTICAL SHIFT (décalage vertical) de l'objectif. Pour le décalage horizontal, certains projecteurs utilisent le bouton **VOL**.

1. Appuyez sur le bouton **LENS ZOOM** [-] ou [+] (A) pour corriger la taille de l'image sur l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **LENS FOCUS** [-] ou [+] (A) pour une mise au point générale de l'image.
3. Appuyez sur le bouton **LENS SHIFT** [↑ ou ↓ (B) pour corriger la position verticale de l'image sur l'écran. (image 4-15)
4. Appuyez sur le bouton **VOL** [-] ou [+] (D) pour corriger la position horizontale de l'image sur l'écran.

   Bouton [-] = décalage gauche

   Bouton [+] = décalage droit

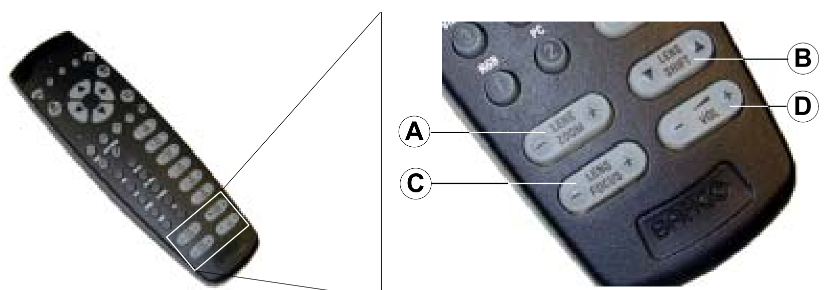



Image 4-15
Réglage de l'objectif avec la télécommande

# 4.11 Zoom numérique

### Qu'est-il possible de faire ?

La touche Digital Zoom (zoom numérique) de la télécommande permet d'effectuer un zoom avant ou arrière d'une partie précise de l'image.



**Le zoom numérique ne peut pas s'effectuer sur un logo.**

### Pour zoomer...

1. Pressez ← ou → sur la touche **Digital Zoom** de la télécommande pour effectuer un zoom sur le centre de l'image.
2. Utilisez les flèches ↑, ↓, → ou ← pour panoramiquer l'image. (image 4-16)
3. Appuyez sur **ENTER** pour valider.
   ***Note:*** *Lors de l'exécution de la fonction de zoom numérique, utilisez **BACK** pour revenir en arrière.*



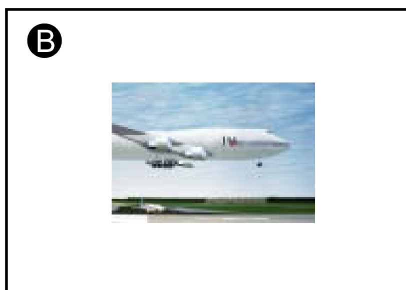







Image 4-16
Zoom numérique

A Image normale
B Zoom numérique arrière
C Zoom numérique avant
D Panoramique de l'image zoomée



**Pour retourner à l'image normale, appuyez sur MENU, allez dans *Outils*, sélectionnez *Sélection PiP* et cochez l'option *Plein écran*.**

## 4.12 Sélection rapide Picture in Picture (incrustation d'image)

### Sélection rapide

1. Appuyez sur la touche **PiP** de la télécommande, puis immédiatement sur le chiffre de mise en page correspondant (entre 1 et 9).

   Par exemple, pour accéder à la troisième mise en page, appuyez sur **PiP** + **3**.

   Le chiffre de la mise en page à entrer est le même que le chiffre entre parenthèses dans la barre de menu → *Outils* → *Sélection PiP*.



**Pour retourner en plein écran, entrez le numéro de la source qui doit être affichée en plein écran.**

# 5. FAMILIARISATION AVEC LA STRUCTURE DE MENUS

## 5.1 Comment démarrer les menus

### Structure de menus de type PC

Le BARCO RLM G5 intègre une barre de menu “type PC” qui permet d’accéder facilement aux différents paramètres de réglage du projecteur.

### Pour activer...

1. Appuyez sur la touche **MENU** de la télécommande.

   La barre de menu s’affiche alors à l’écran.



**Les éléments de menu en grisé ne sont pas accessibles pour la source actuellement affichée.**

## 5.2 Utilisation du menu

### Présentation du menu

L’existence d’un sous-menu est signalée par une flèche blanche ; *Réglages* possède par exemple un sous-menu.

*Luminosité* est par exemple un élément du menu *Image* qui ne possède pas de sous-menu.

Trois points de suspension signalent que l’élément de menu cache une boîte de dialogue ou une fenêtre de texte.




Image 5-1



**Les menus figurant dans le présent manuel sont toujours des menus complets : tous les éléments sont visibles.**



**Les menus ou éléments en grisé ne sont pas disponibles pour la source actuellement sélectionnée ou pour la version actuelle du logiciel.**

### Pour dérouler un menu...

1. Utilisez la touche ↓ pour dérouler un menu.

### Pour dérouler un sous-menu...

1. Utilisez la touche ↓ pour dérouler un sous-menu.

### Pour quitter le sous-menu...

1. Appuyez sur **BACK** pour quitter un sous-menu.



**Appuyez sur MENU pour quitter le menu.**

## 5.3 Utilisation des boîtes de dialogue

### Pour utiliser les boîtes de dialogue...

Certains paramètres se modifient au moyen d'une boîte de dialogue où il est possible d'effectuer des sélections et/ou de saisir des valeurs.

La saisie des valeurs peut s'effectuer de plusieurs manières :

### Saisie de valeurs numériques à l'aide des touches numériques de la télécommande

1. Appuyez sur **ENTER** pour activer le champ de saisie. (image 5-2)
2. Tapez la valeur souhaitée.

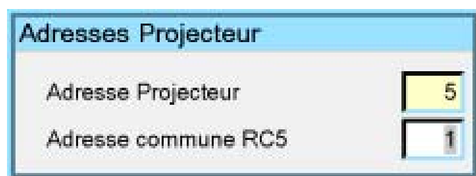



Image 5-2

### Saisie de valeurs numériques à l'aide des touches fléchées de la télécommande

1. Appuyez sur **ENTER** pour activer le champ de saisie.
2. Appuyez sur ← ou sur → pour sélectionner le chiffre à modifier. (image 5-3)
3. Appuyez sur ← ou sur → pour augmenter ou diminuer la valeur.

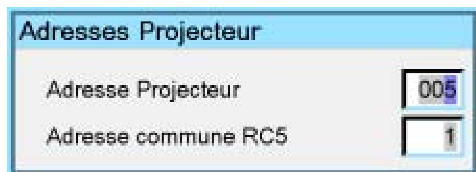



Image 5-3

### Saisie de valeurs numériques à l'aide des touches fléchées du clavier local

1. Appuyez sur **ENTER** pour activer le champ de saisie.
2. Appuyez sur ← ou sur → pour sélectionner le chiffre à modifier.
3. Appuyez sur ← ou sur → pour augmenter ou diminuer la valeur.



**Pour valider les modificaions, appuyez toujours sur ENTER.**

**Utilisez ↓ ou ↑ pour parcourir les différents champs.**



**Dans certains cas, une valeur alphanumérique (nom de fichier, ...) doit être saisie. Utilisez ↑ ou ↓ pour faire défiler les valeurs alphabétiques (caractères) une fois le champ de saisie activé.**

**Les caractères suivants peuvent être parcourus dans cet ordre précis :**

**Liste de défilement des décimales : 0123456789**

**Liste de défilement des décimales avec signe : 0123456789-**

**Liste de défilement des caractères ASCII : ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789+-*/&@#.;.abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

# 6. SÉLECTION DE LA SOURCE

### Sommaire

- Vue d'ensemble Sélection source
- Utilisation des icônes
- Sélection de la source
- Sélection d'une source de données sur l'entrée 5 câbles
- Vidéo composite
- Sélection S-Vidéo
- Le sélecteur vidéo

## 6.1 Vue d'ensemble Sélection source

### Vue d'ensemble Sélection source

- Data sur BNC's
- Vidéo composante
- RG(s)B Vidéo
- PC
- Vidéo composite
  - Vidéo
  - Vidéo VS
  - Vidéo R
  - Vidéo G
  - Vidéo B
  - Vidéo Y
  - Vidéo C
- S-Vidéo
  - S-Video 1
  - S-Vidéo 2
  - S-Vidéo 3
- DVI
- SDI
- Logo
- Sélecteur vidéo...

## 6.2 Utilisation des icônes

### Vue d'ensemble

Un logo Barco précédant un élément de menu indique la présence d'un signal à l'entrée.

L'icône numérique devant un élément indique la touche de raccourci sur la télécommande.

## 6.3 Sélection de la source

### Sélection d'une source

Le menu Sélection source permet de sélectionner l'une des différentes sources. Une autre méthode pour sélectionner une source d'entrée consiste à utiliser les touches numériques de la télécommande ou le clavier local.

### Pour sélectionner une source...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu Sélection source.
3. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner l'une des différentes sources (Appuyez sur → pour dérouler l'éventuel sous-menu de l'élément).

4. Appuyez sur **ENTER** pour valider votre choix.

   La source sélectionnée apparaît alors à l'écran, accompagnée pendant quelques secondes d'une fenêtre de texte contenant des informations sur la source concernée. (image 6-1)

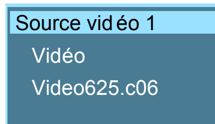



Image 6-1
Indication de la source

## 6.4 Sélection d'une source de données sur l'entrée 5 câbles

### Connexion possible à l'entrée 5 câbles

Les sources suivantes peuvent être connectées à l'entrée 5 câbles en mode normal :

- Data sur BNC's
- Vidéo composante
- RG(s)B

Le repère de l'icône "1" indiquera toujours la configuration BNC sélectionnée.

### Pour définir la source correcte

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu Sélection source.
3. Appuyez sur ← ou sur → pour sélectionner l'une des trois sources possibles. (image 6-2)

   A quel moment sélectionner :

| | |
|---|---|
| DATA sur BNC's | Lorsqu'un signal de données est relié aux BNC's |
| Vidéo composante | Lorsqu'un signal vidéo de type (PR/Y/PB) est relié aux BNC's |
| RG(s)B Vidéo | Lorsqu'un signal RGB vidéo avec synchro sur le vert ou synchro sync sur le H est connecté aux BNC's.<br>Ce signal est dirigé vers le circuit vidéo et projeté dans une fenêtre vidéo. |




Image 6-2



**La sélection du "1" sur la télécommande affiche le type de source prédéfini.**

## 6.5 Vidéo composite

### Connexions possibles

En mode normal, une seule source vidéo peut être reliée à l'entrée vidéo.

En mode étendu, il est possible de relier jusqu'à 7 sources vidéo différentes à l'entrée vidéo normale ou à l'entrée 5 câbles étendue, ou encore à l'entrée S-Vidéo.



**Lorsque le mode étendu n'est pas actif, le menu à l'écran se présentera différemment et offrira moins de possibilités de sélection.**

### Pour sélectionner l'une des 7 entrées vidéo composite différentes en mode étendu

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu Sélection source.
3. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Vidéo composite*.
4. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le sous-menu.
5. Utilisez ← ou → pour sélectionner l'une des différentes entrées vidéo. (image 6-3)
6. Appuyez sur **ENTER** pour valider votre choix.

   Une puce blanche signalera la source vidéo composite sélectionnée. Cette source s'affichera à l'écran.

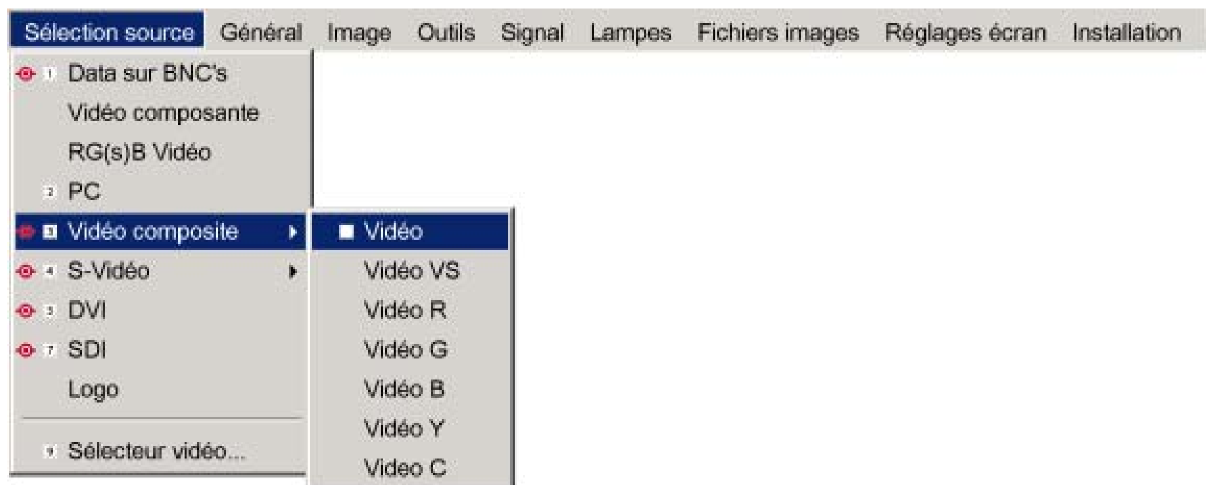



Image 6-3



**Les sources vidéo composite peuvent également être sélectionnées moyennant le sélecteur vidéo ou la touche numérique 3 sur la télécommande. La touche numérique 3 permet de passer d'une entrée vidéo active à l'autre.**



**Il n'est pas possible de visualiser plusieurs signaux vidéo en même temps car il n'existe qu'un seul décodeur.**

## 6.6 Sélection S-Vidéo



**Lorsque le mode étendu n'est pas actif, le menu à l'écran se présentera différemment et offira moins de possibilités de sélection.**

### Pour sélectionner l'une des 3 entrées S-Vidéo...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.

2. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu Sélection source.
3. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *S-Vidéo*.
4. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le sous-menu.
5. Utilisez ← ou → pour sélectionner l'une des différentes entrées S-Vidéo. (image 6-4)
6. Appuyez sur **ENTER** pour valider votre choix.

   Une puce blanche signale la source S-Vidéo sélectionnée. Cette source s'affichera à l'écran.

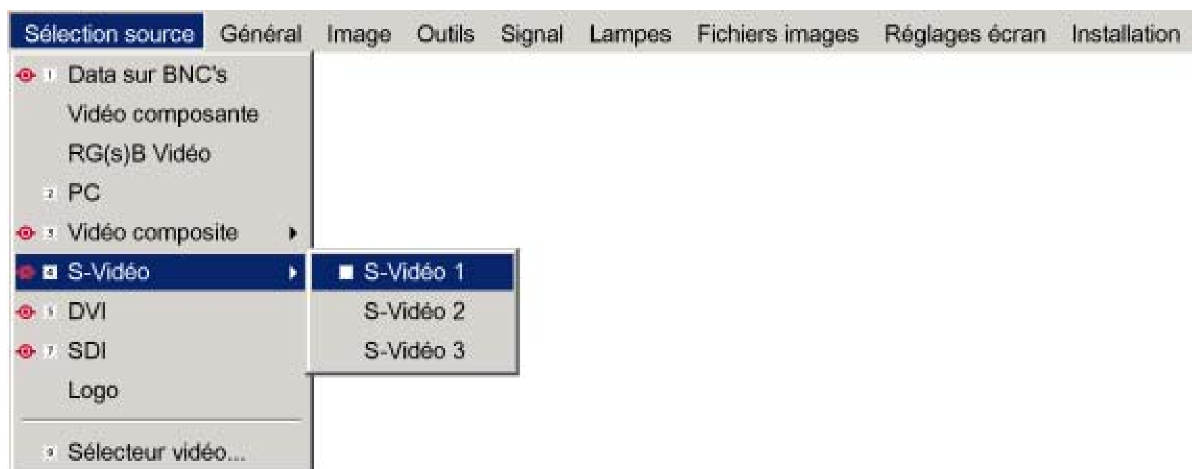


Image 6-4



**Les sources S-Vidéo peuvent également être sélectionnées moyennant le sélecteur vidéo ou la touche numérique 4 sur la télécommande. La touche 4 permet de passer d'une entrée S-Vidéo active à l'autre.**

**(si le mode étendu est activé)**

## 6.7 Le sélecteur vidéo



**Sélecteur vidéo**

Le sélecteur vidéo est une interface graphique permettant d'obtenir une vue d'ensemble des différentes entrées vidéo (Vidéo composite et S-Vidéo), de savoir si elles sont actives (signal connecté) ou non et de sélectionner ces différents signaux.

### Modes du sélecteur vidéo

Le sélecteur vidéo possède deux modes :

- mode standard : les entrées vidéo sélectionnables sont l'entrée vidéo composite standard & l'entrée S-Vidéo
- mode étendu : plusieurs connexions BNC sont ajoutées et peuvent être sélectionnées en tant qu'entrées vidéo ou entrées S-Vidéo.

### Pour changer de mode

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu Sélection source.
3. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Sélecteur vidéo...* . (image 6-5)

   Un message apparaît, suivi d'une interface utilisateur graphique.
4. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner la case d'option Etendu.
5. Appuyez sur **ENTER** pour activer ou désactiver le mode étendu.

   Cochez *Etendu* pour passer en mode étendu.

   Désélectionnez *Etendu* pour passer en mode standard.




Image 6-5

### Pour sélectionner une entrée sur le sélecteur vidéo

1. Utilisez ← ou → pour parcourir les différentes entrées.
2. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner.
   Utilisez les touches **MENU** ou **BACK** pour quitter le sélecteur vidéo.

### Interface graphique

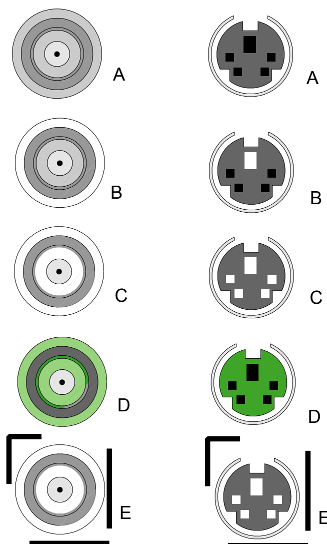



Image 6-6

Un connecteur BNC ou S-Vidéo du sélecteur vidéo peut être dans l'un des états suivants :

- A : connecteur désactivé
- B : connecteur activé mais inactif (aucun signal vidéo présent sur le connecteur)
- C : connecteur activé & actif (signal vidéo présent sur le connecteur)
- D : connecteur activé actif & sélectionné
- E : connecteur activé & actif & ciblé (curseur positionné sur le connecteur)



**Il est également possible de sélectionner une source à l'aide de la touche 9 dédiée de la télécommande. La touche 9 permet de parcourir les entrées actives.**

# 7. MENU GÉNÉRAL

### Sommaire

- Vue d'ensemble du menu Général
- Pause
- Gel de l'image
- Horloge d'arrêt
- Identification

## 7.1 Vue d'ensemble du menu Général

### Structure du menu Général

- Pause
- Gel de l'image
- Horloge d'arrêt...
- Identification

## 7.2 Pause

### Interruption de la projection d'images

La fonction Pause permet d'interrompre la projection d'images, le projecteur restant totalement alimenté en vue d'un redémarrage immédiat. La projection est interrompue au moyen d'un obturateur mécanique coupant le faisceau lumineux.

### Pour interrompre la projection d'images...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur **?** pour sélectionner *Général*.
3. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu Général.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Pause*. (image 7-1)
5. Appuyez sur **ENTER** pour activer la fonction Pause.

   Un son bref signale le déclenchement de l'obturateur.

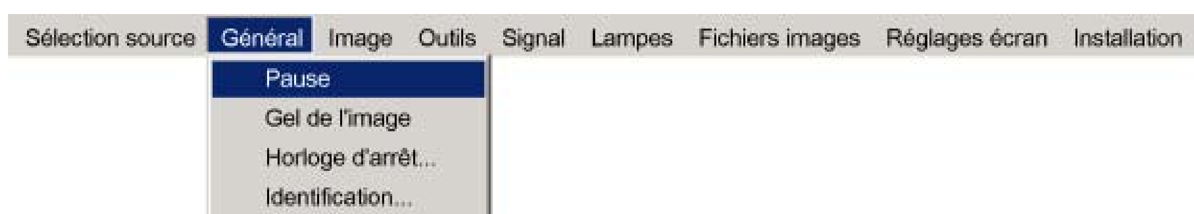



Image 7-1



**Il est également possible d'interrompre la projection d'images à l'aide de la touche PAUSE de la télécommande.**

**Pour relancer la projection : appuyez sur PAUSE.**

## 7.3 Gel de l'image

### Gel de l'image

La fonction Gel de l'image permet de figer l'image. Pour relancer l'image, réutilisez la fonction Gel de l'image ou appuyez sur le bouton **FREEZE** de la télécommande.

### Pour figer l’image

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur **?** pour sélectionner *Général*.
3. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu Général.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Gel de l’image*. (image 7-2)
5. Appuyez sur **ENTER** pour activer la fonction Gel de l’image.

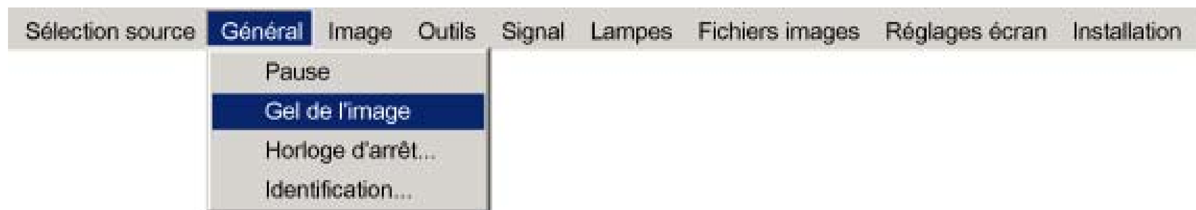



Image 7-2



**Il est également possible de figer l’image à l’aide de la touche FREEZE de la télécommande.**

## 7.4 Horloge d’arrêt

### Fonction de l’horloge d’arrêt

En l’absence de signal, si l’horloge d’arrêt est activée, une boîte de dialogue s’affiche et le projecteur s’arrête au bout d’une durée déterminée.

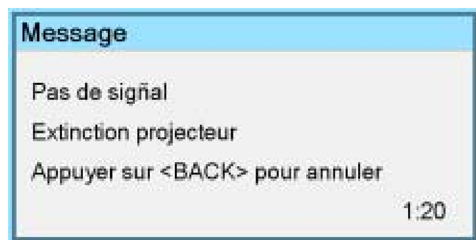



Image 7-3

Le compte à rebours peut être défini dans une boîte de dialogue au sein d’une plage comprise entre 180 et 3600 secondes (valeur par défaut = 300). Il est également possible de désactiver l’horloge.

### Pour activer l’horloge d’arrêt

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur **?** pour sélectionner *Général*.
3. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu Général.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Horloge d’arrêt*. (image 7-4)
5. Appuyez sur **ENTER** pour activer la fonction.

   Une boîte de dialogue apparaît à l’écran. (image 7-5)
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Activé*.

   Un cadre entoure l’élément sélectionné.
7. Appuyez sur **ENTER** pour activer.
8. Utilisez ↓ ou ↑ pour parcourir le champ de saisie.
9. Utilisez ← ou → , les touches numériques de la télécommande ou le clavier pour modifier le paramétrage du compte à rebours.
10. Appuyez sur **MENU** ou **BACK** pour quitter ou pour revenir au menu précédent.

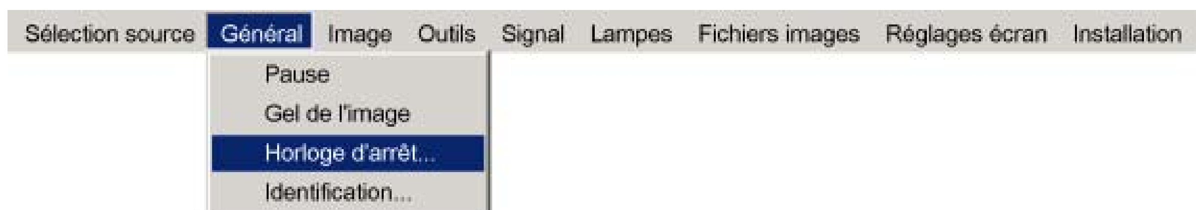



Image 7-4

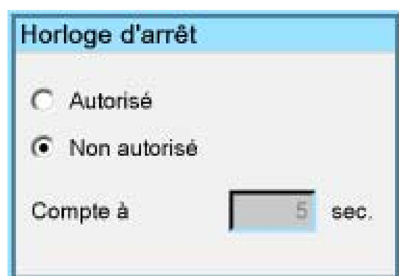



Image 7-5

## 7.5 Identification

### Ecran d’identification du projecteur

L’écran d’identification affiche les caractéristiques principales du projecteur

Les voici :

- Type de projecteur
- Adresse du projecteur
- Contrôleur de version logicielle
- Vitesse RS232
- Numéro de série du projecteur

### Pour afficher l’écran d’identification :

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur **?** pour sélectionner *Général*.
3. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu Général.
4. Utilisez **?** ou **?** pour sélectionner *Identification*. (image 7-6)
5. Appuyez sur **ENTER** pour activer la fonction.

   L’écran Identification s’affichera. (image 7-7)
6. Appuyez sur **MENU** ou **BACK** pour quitter ou pour revenir au menu précédent.

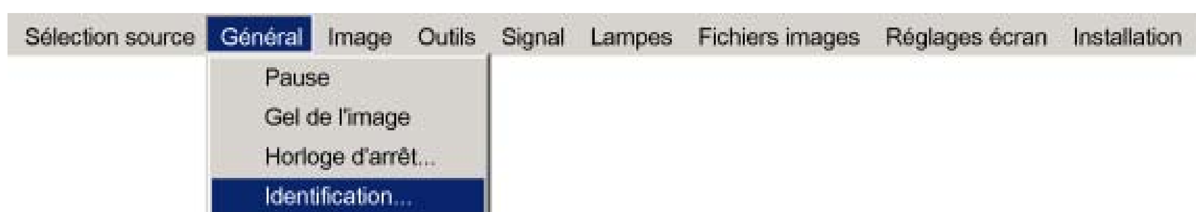



Image 7-6

**Identification**

| | |
|---|---|
| Type | RLM G5 |
| Adresse | 2 |
| Version | 01.02 |
| Vitesse RS232 | 115200 |
| Numéro de série | 6001758 |

Image 7-7

# 8. MENU IMAGE

## Sommaire

## 8.1 Vue d'ensemble du menu Image

### Vue d'ensemble

- Réglages
  - Contraste
  - Luminosité
  - Couleur
  - Teinte
  - Finesse
  - Gamma
  - Phase
  - Réduction du bruit
- Format
  - Auto
  - [4:3]
  - [16:9]
  - [5:4]
  - [2.35]
  - [2.88]
  - [1.78]
  - Client
- Voir la résolution native
  - Marche
  - Arrêt
- Trapèze...
- Température de couleur
  - Blanc projecteur
  - Ordinateur
  - Vidéo
  - Film
  - Broadcast
  - Client...
- Détection mode film
  - Marche
  - Arrêt
- Suppression
- Balance d'entrée
  - Noir..
  - Blanc...
  - Pré-réglage
- CAG sur vidéo
  - Marche
  - Arrêt
- Contrôle manuel du gain...

## 8.2 Réglages

### Sommaire

- Contraste
- Luminosité
- Couleur
- Teinte (tonalité chromatique)
- Finesse
- Gamma
- Phase
- Réduction du bruit

### Qu'est-il possible de faire ?

De bons réglages d'image influent sur la qualité de reproduction de l'image.

Les réglages de l'image s'effectuent au moyen d'une boîte de dialogue contenant une barre de défilement. Les valeurs minimale, maximale et réelle sont indiquées. Ces réglages peuvent également être effectués directement via les boutons dédiés de la télécommande, sauf pour la finesse de l'image.




Image 8-1

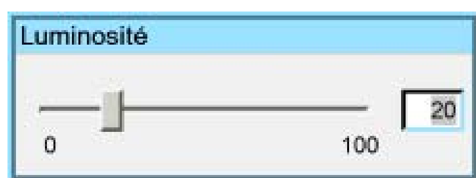



Image 8-2

## 8.2.1 Contraste

### A propos du contraste

La fonction de contraste permet de régler le contraste entre les zones claires et sombres de l'image affichée.

### Pour modifier le contraste

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 8-3)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *réglages*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Contraste*.
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Un curseur de réglage apparaît.
8. Utilisez ← ou → pour modifier le contraste.

   Plus la valeur est élevée, plus le contraste est important.
   Ou,
   cliquez dans la case de saisie et tapez une valeur à l'aide des touches numériques.




Image 8-3

## 8.2.2 Luminosité

### A propos de la luminosité

La fonction de luminosité permet de régler l'intensité lumineuse générale.

### Pour modifier la luminosité...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 8-4)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *réglages*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Luminosité*.
7. Appuyez sur **ENTER**

   Un curseur de réglage apparaît.
8. Utilisez ← ou → pour modifier la luminosité.

   Plus la valeur est élevée, plus la luminosité est importante.
   Ou,
   cliquez dans la case de saisie et tapez une valeur à l'aide des touches numériques.




Image 8-4

## 8.2.3 Couleur

### A propos du réglage de la couleur

La fonction Couleur permet de régler les niveaux de chromie.

### Pour modifier la couleur...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 8-5)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *réglages*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Couleur*.
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Un curseur de réglage apparaît.
8. Utilisez ← ou → pour modifier la couleur.

   Plus la valeur est élevée, plus la couleur est intense.
   Ou,
   cliquez dans la case de saisie et tapez une valeur à l'aide des touches numériques.




Image 8-5

## 8.2.4 Teinte (tonalité chromatique)

### A propos de la teinte

La fonction Teinte permet de régler la tonalité chromatique afin d'obtenir une reproduction réelle des couleurs. Elle n'est active que pour les options Vidéo et S-Vidéo lorsque le système de couleur NTSC est utilisé. L'option Teinte n'est pas accessible pour les sources PAL et SECAM.

### Pour modifier la nuance...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 8-6)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *réglages*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Teinte*.
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Un curseur de réglage apparaît.
8. Utilisez ← ou → pour modifier la teinte.

   Plus la valeur est élevée, plus la teinte est importante.
   Ou,
   cliquez dans la case de saisie et tapez une valeur à l'aide des touches numériques.




Image 8-6

## 8.2.5 Finesse

### A propos de la finesse

La fonction Finesse permet de régler la netteté d'image des signaux vidéo.

### Pour modifier la finesse

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 8-7)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *réglages*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Finesse*.
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Un curseur de réglage apparaît.
8. Utilisez ← ou → pour modifier la finesse.

   Plus la valeur est élevée, plus la finesse est importante.
   Ou,
   cliquez dans la case de saisie et tapez une valeur à l'aide des touches numériques.




Image 8-7

## 8.2.6 Gamma

### A propos du gamma

Le gamma est une fonction d'amélioration de la qualité de l'image qui offre une image plus riche en éclaircissant les parties plus sombres de l'image sans toucher à la luminosité des parties plus claires (impression de contraste accrue).

### Pour modifier le gamma

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 8-8)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *réglages*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Gamma*.
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Un curseur de réglage apparaît.
8. Utilisez ← ou → pour modifier la valeur du gamma.
   Ou,
   cliquez dans la case de saisie et tapez une valeur à l'aide des touches numériques.
   ***Note:*** *Valeur par défaut du gamma : 2.2*

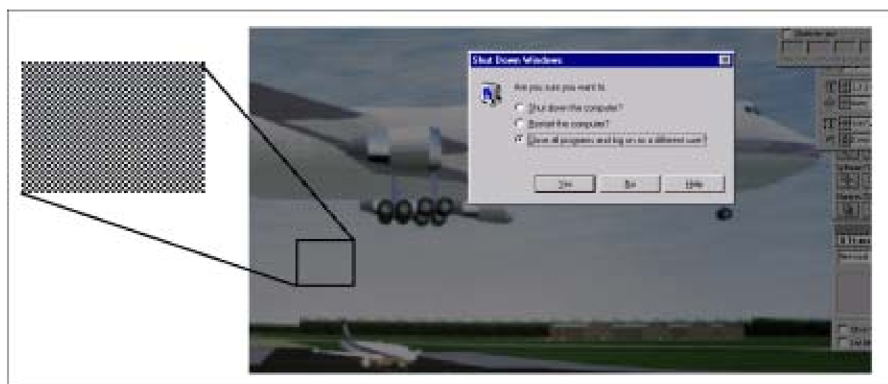


Image 8-8

## 8.2.7 Phase

### A propos du réglage de la phase

Lors de l'affichage de dessins ou graphiques informatiques (signaux RGB ou YUV) très détaillés (panoramique vertical, bandes verticales, etc. ), il peut se produire un sautillement d'image (mauvaise synchronisation) générant des stries horizontales sur certaines parties de l'écran. Si ce sautillement se produit, réglez le paramètre "Phase" pour optimiser l'image.


Image 8-9
Sautillement de l'image

### Pour modifier la phase...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 8-10)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *réglages*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.

6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Phase*.
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Un curseur de réglage apparaît.
8. Utilisez ← ou → pour modifier la phase et réduire le sautillement.
   Ou,
   cliquez dans la case de saisie et tapez une valeur à l'aide des touches numériques.
   ***Note:*** *Ne confondez pas avec un nombre de points total erroné. Si le sautillement ne disparaît pas à la suite du réglage de la phase, vérifiez le nombre total de points. (image optimale = motif arrêt point par point. Exemple : éteignez l'écran d'un PC)*



Image 8-10

### 8.2.8 Réduction du bruit

#### A propos de la réduction du bruit

Réduit le bruit et le sautillement des points dans toutes les sources vidéo.

#### Pour modifier la réduction du bruit...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 8-11)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *réglages*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↓ ou ↑ pour sélectionner *Réduction du bruit*.
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Un curseur de réglage apparaît
8. Utilisez ← ou → pour modifier le niveau du bruit.

   Plus la valeur est élevée, plus la réduction du bruit est importante.
   Ou,
   cliquez dans la case de saisie et tapez une valeur à l'aide des touches numériques.



Image 8-11

## 8.3 Format



**Le format est grisé lorsque la fonction *Représentation plein écran* de *Réglages écran* est activée ou lorsque la fonction *Voir la résolution native* de *Image* est activée.**

### Qu'est-il possible de faire ?

Le réglage du format oblige le projecteur à projeter une image dans un format défini

| Format | Description |
|---|---|
| Auto | Calcule un format en fonction des informations mémorisées dans les fichiers images. |
| 4:3 | Format de télévision standard |
| 16:9 | Format de télévision écran large / format anamorphosé |
| 5:4 | Format de poste de travail |
| 2.35 | Cinémascope 35 mm |
| 2.88 | |
| 1.78 | Format de télévision écran large / format anamorphosé |
| Client | Le format client peut être configuré |



**La sélection de l'option Auto en cas de source vidéo peut restreindre l'image sur le plan horizontal ou vertical**

Voici quelques exemples :

Le type de signal d'entrée est indiqué au-dessus de chaque ligne de l'image. La ligne de l'image montre comment l'image sera projetée dans les différents formats. La flèche indique le réglage correct pour la source mentionnée.

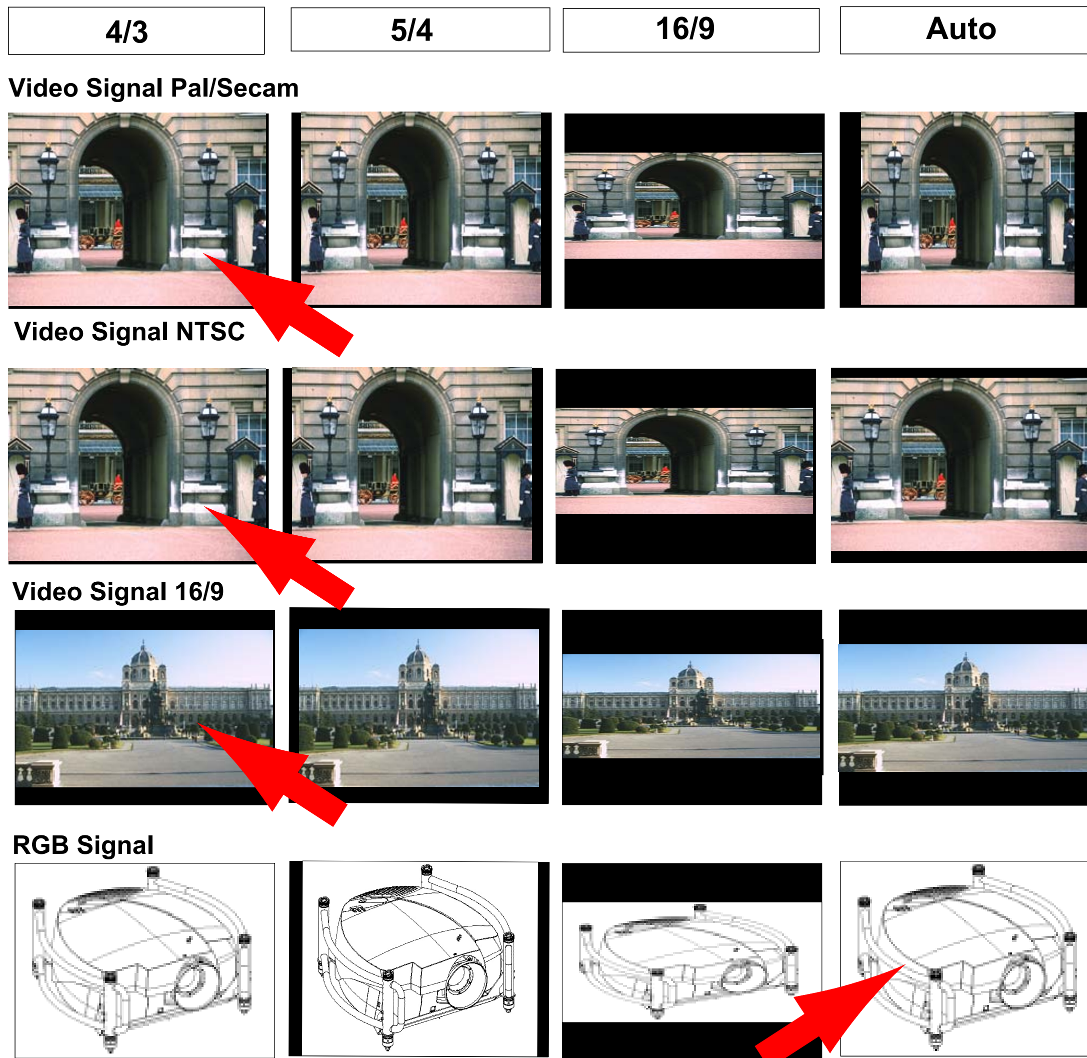



Image 8-12
Quelques exemples de format

### Pour modifier le format :

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 8-13)
2. Appuyez sur **?** pour sélectionner *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez **?** ou **?** pour sélectionner *Format*.
5. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

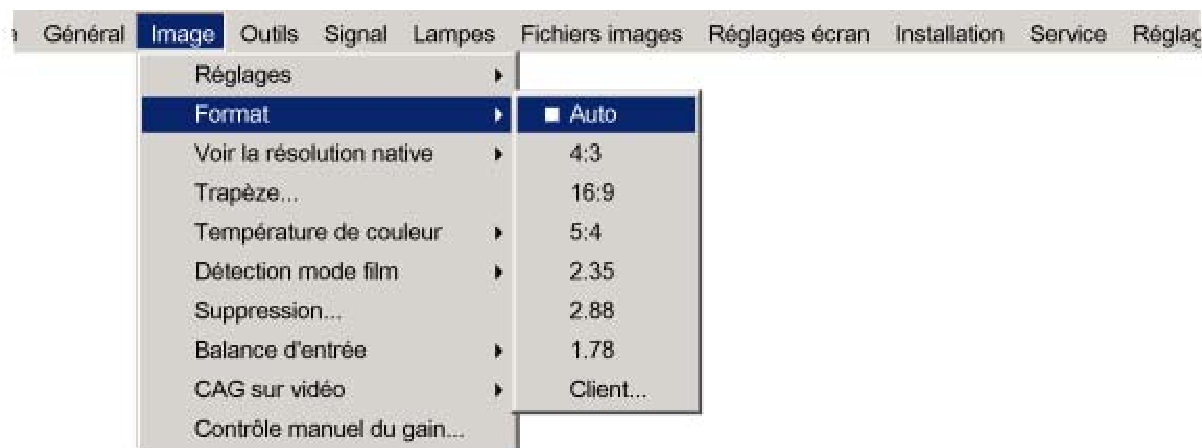



Image 8-13

### Comment configurer un format client ?

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 8-14)
2. Appuyez sur **?** pour sélectionner *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez **?** ou **?** pour sélectionner *Format*.
5. Appuyez sur **?** pour sélectionner *Client...*.
6. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   La boîte de dialogue du format client s'affichera. (image 8-15)
7. Utilisez **?** ou **?** pour sélectionner *Horizontal* ou *Vertical*.
8. Utilisez **?** ou **?** jusqu'à obtenir le format de votre choix.
   Ou,
   Appuyez sur **ENTER** et entrez la valeur de votre choix à l'aide des touches numériques.

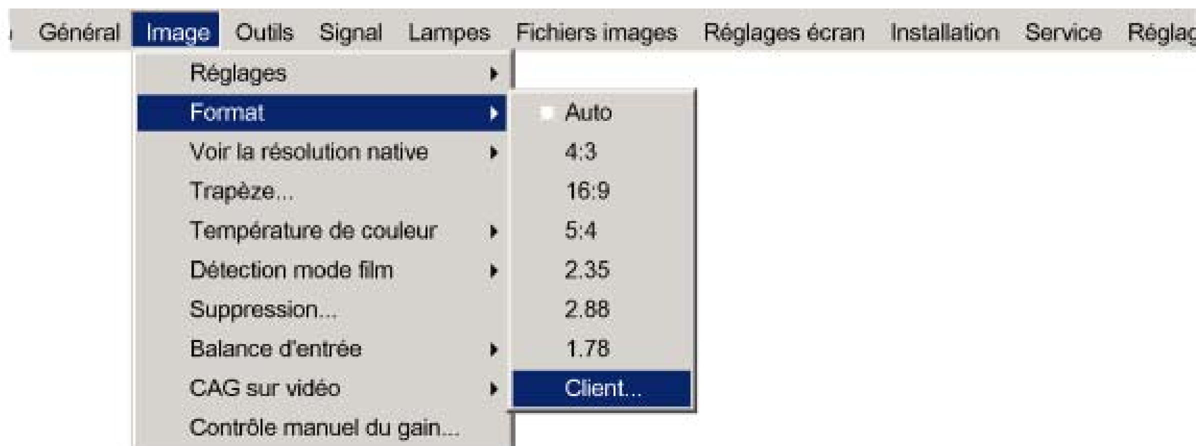



Image 8-14

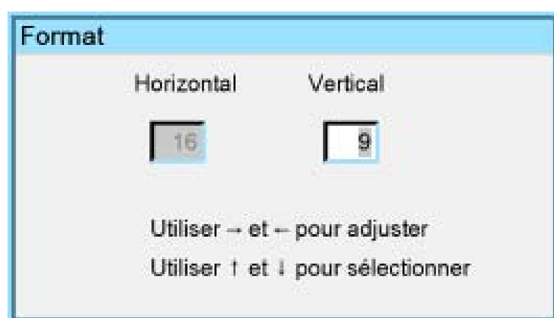



Image 8-15

## 8.4 Voir la résolution native



***Voir la résolution native* remplace la fonction *Représentation plein écran* dans *Réglages écran*.**



***Voir la résolution native* est grisé pour les signaux vidéo.**



**DMD**

Digital Micromirror Device (matrice à micromiroirs)

### Qu'est-il possible de faire ?

L'objectif ici est de toujours voir la résolution de la source, quelle que soit la résolution des écrans DMD (matrice à micromiroirs).

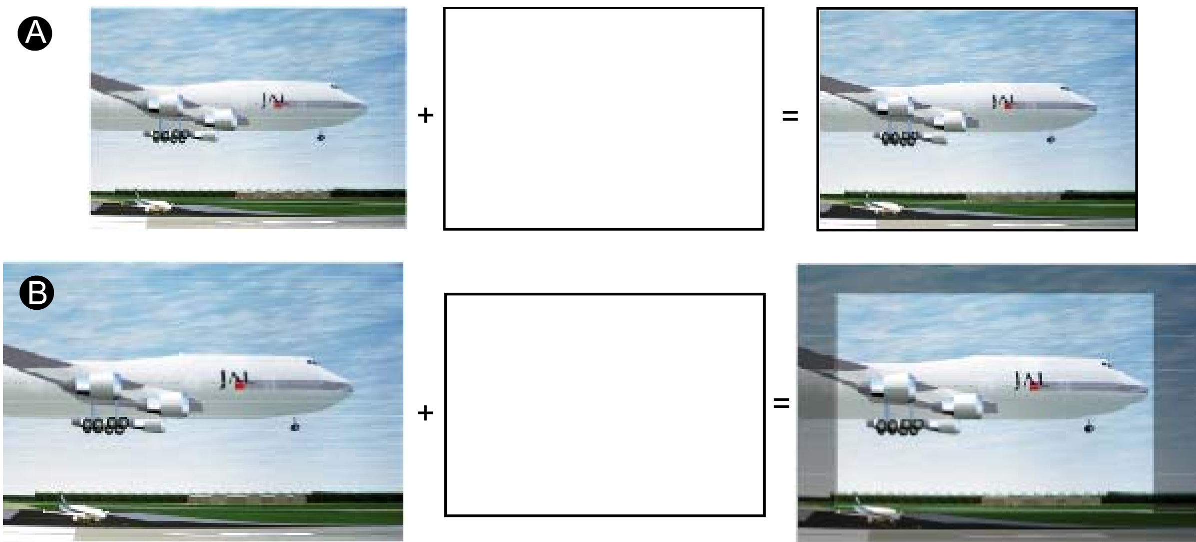



Image 8-16

Lorsque la fonction *Voir la résolution native* est sur la position Marche, le projecteur traite la source de la manière suivante :

| Source | | | Image projetée | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nom | Format | Résolution | Format | Résolution | |
| XGA | 4:3 | 1024x768 | 4:3 | 1024x768 | image normale projetée |
| SXGA | 5:4 | 1280x1024 | 5:4 | 1280x1024 | partie de l'image affichée, défilement de l'image possible |
| SXGA+ | 4:3 | 1400x1050 | 4:3 | 1400x1050 | partie de l'image affichée, défilement de l'image possible |
| UXGA | 4:3 | 1600x1200 | 4:3 | 1600x1200 | partie de l'image affichée, défilement de l'image possible |



**Lorsque la fonction Représentation plein écran est sur la position Marche, elle oblige à utiliser la résolution native complète des écrans DMD, sauf lorsque la fonction Voir la résolution native est activée (position Marche).**

### Pour activer la fonction "Voir la résolution native"...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.

2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image*.
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Voir la résolution native*. (image 8-17)
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Marche*.
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Une puce blanche indique l'option sélectionnée.

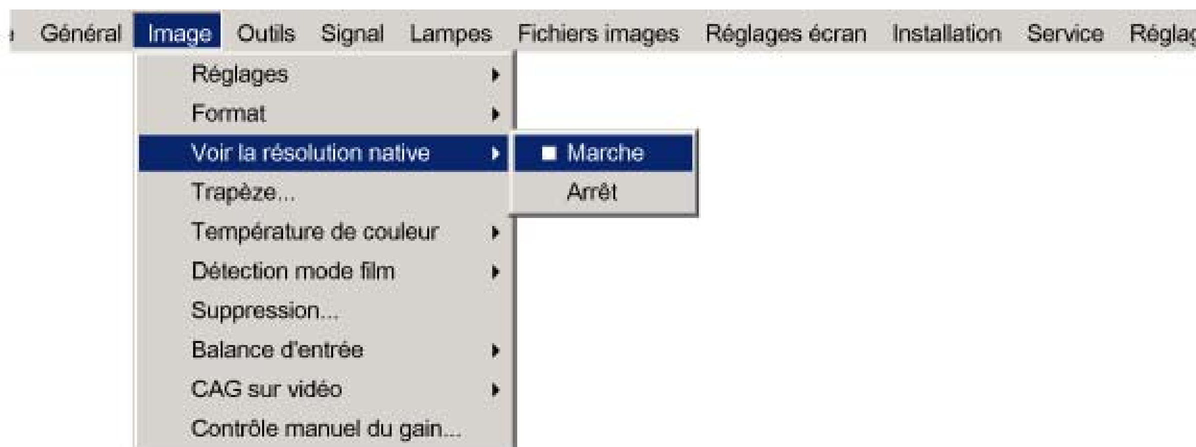



Image 8-17



**Lorsque *Voir la résolution native* est sur la position Marche, le défilement de l'image est possible à l'aide des touches fléchées de la télécommande.**

## 8.5 Correction du trapèze

### Qu'est-il possible de faire ?

Le réglage du trapèze permet d'aligner l'image, ce qui peut s'avérer nécessaire lors d'une projection sous un angle peu courant

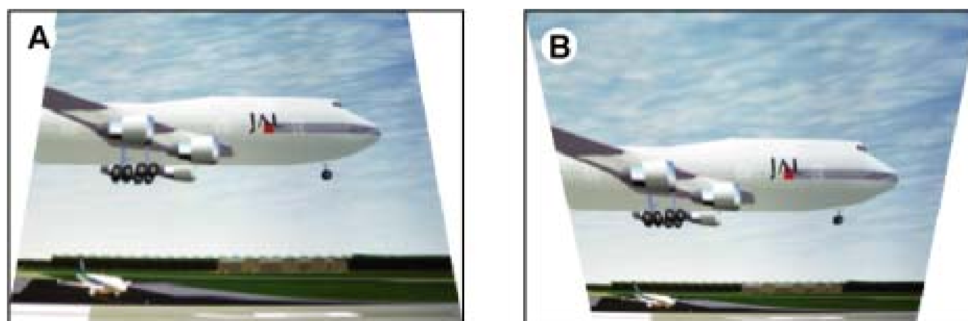



Image 8-18
Réglage du trapèze

A Réglage haut du trapèze
B Réglage bas du trapèze

### Pour effectuer une correction du trapèze...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur **?** pour sélectionner *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Trapèze*. (image 8-19)
5. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   Un curseur de réglage apparaît. (image 8-20)

6. Utilisez ← ou → pour régler le trapèze.
   Ou,
   tapez une valeur à l'aide des touches numériques.

   Les réglages haut et bas influent différemment sur l'image.




Image 8-19

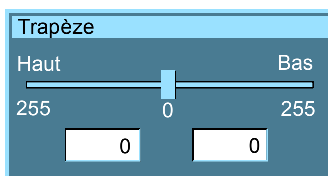



Image 8-20

## 8.6 Température de couleur

### Qu'est-il possible de faire ?

La température de couleur peut être sélectionnée en fonction du type de source.

Il existe 5 températures de couleur prédéfinies :

- Blanc projecteur
- Ordinateur : 9300 K
- Vidéo : 6500 K
- Film : 5400 K
- Télévision : 3200 K

Ces pré-réglages calibrés peuvent être sélectionnés pour fournir une commande d'alignement de couleur optimale. Le projecteur permet cependant le réglage d'une température de couleur personnalisée en utilisant la fonction *client*



**Le blanc projecteur fournira une intensité lumineuse de projecteur maximum.**

### Pour sélectionner une température de couleur prédéfinie...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image* . (image 8-21)
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Température de couleur*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↓ ou ↑ pour sélectionner la température de couleur prédéfinie souhaitée.
7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

La température de couleur de l'image est appliquée et une puce blanche indique le réglage actif dans la barre de menu.




Image 8-21

## Pour lancer la température de couleur personnalisée...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur **?** pour sélectionner l'élément *Image*. (image 8-22)
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Température de couleur*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *client*.
7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   Un curseur de réglage pour l'axe des x apparaît ainsi qu'un assistant de zone de texte dans la partie inférieure de l'écran. (image 8-23)

   Réglez d'abord *x*, puis *y*. Utilisez le bouton **Couleur** pour basculer entre x et y. (image 8-24)




Image 8-22

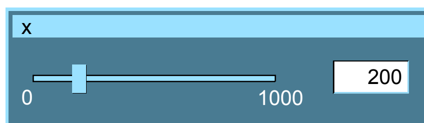



Image 8-23




Image 8-24



**l'axe des x et des y passe de 0,00 à 1,00. Pour des raisons pratiques, les valeurs du curseur de réglage sont multipliées par 1000.**

## 8.7 Détection mode film

### Qu’est-il possible de faire ?

Certaines sources, comme les lecteurs de DVD courants, sont dérivées de sources 24 Hz cinématographiques (méthode d’ajustement 2/2 ou 3/2 pull down).

La détection du mode film garantit que ces signaux convertis s’affichent sans artefact.



**Cette fonction peut causer des effets non désirés dans le cas de sources standards.**

**Pour éviter cela, l’option peut être désactivée (ARRET) à tout moment.**



**2:2 pull-down**

Procédé de transfert vidéo du format film 24 cadres/s qui consiste à répéter chaque cadre (utilisé pour les DVD au format PAL) sous forme de deux champs vidéo. ( AD )



**séquencement 3:2**

Méthode qui consiste à distribuer les 24 images par seconde du cinéma vers le 30 ips (60 lignes de trames par seconde) ou le 25 ips (50 trames par seconde), permettant ainsi qu’une image film est distribuée une fois sur 3 trames vidéo puis la fois suivante sur deux trames vidéo, et ainsi de suite. Par voie de conséquence deux trames toutes les deux images vidéo sont issues d’images film différentes, rendant des interventions telles que le rotoscoping impossibles, et nécessitant une attention particulière lors du montage. Seuls quelques appareils sophistiqués savent interpréter le pulldown 3-2 pemettant d’abord de travailler image par image et ensuite de transférer vers du 30 images/secondes. Le séquencement 3:2 se boucle au bout de cinq images vidéo et quatre images film, ces dernières connues sous la dénomination images W et S ou images entières et champs séparés. De par le fait que seule l’image cinéma W corresponde à une image vidéo à part entière et que cette image se voit assignée un seul et unique time code, en fait le point de montage de la séquence vidéo concernée.



**Artefacts**

Effets désagréables ou défauts visibles provoqués sur une image vidéo. Susceptibles de se manifester spontanément lors du processus vidéo, il est important de les éliminer afin d’aboutir à une image de haute qualité. Les phénomènes les plus fréquents en analogique sont les irisations colorées (encore appelées le cross-color) et le cross-luminance. Les plus fréquents en numérique sont les macroblocks (encore appelés blocs de pixels ou matrices de prédiction), qui ressemblent à la pixelisation sur l’image vidéo.

### Activation/désactivation de la détection du mode film

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur **?** pour sélectionner l’élément *Image*. (image 8-25)
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Détection mode film*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↓ ou ↑ pour activer ou désactiver la détection du mode film.
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Une puce blanche indique le réglage actif.

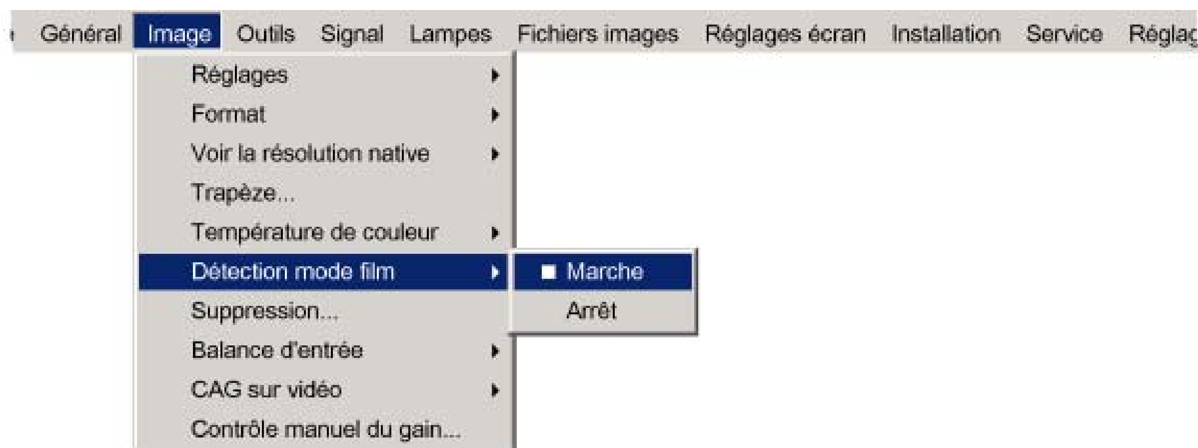



Image 8-25

## 8.8 Balance d’entrée

### Sommaire

- Introduction à la balance d’entrée
- Réglage de la balance d’entrée
- Balance d’entrée pour signaux YPrPb

### 8.8.1 Introduction à la balance d’entrée

#### Introduction : signaux de couleur dissymétriques

Lors du transport des signaux, il existe toujours un risque de détérioration des informations qu’ils contiennent.

En cas d’informations contenues dans l’amplitude des signaux, ce qui concerne les signaux de couleur de données (R, G, B),image 8-26 , nous avons la certitude que l’amplitude de ces signaux de couleur fait l’objet d’altérations.

Une altération peut par exemple être une composante conttinue ajoutée au signal, sous la forme d’une compensation DC repositionnant le niveau du noir, car ce **niveau de noir** (**“luminosité”**) sera capital par la suite (circuit de fixation de niveau) en donnant un “noir qui n’est pas noir”.

Une autre valeur sujette à altération est l’amplitude du signal, conduisant à une altération du “gain” du signal (**“niveau du blanc”** ou **contraste**).

Les altérations des trois signaux de couleur interviennent de manière indépendante. Autrement dit, les couleurs finiront par être déséquilibrées, image 8-27




Image 8-26

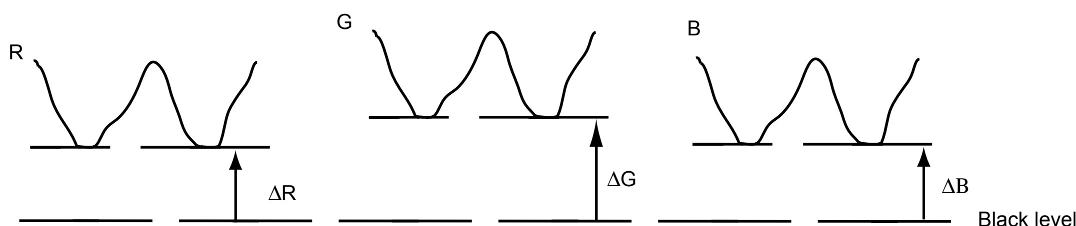



Image 8-27



**On en conclut qu'un bon alignement des couleurs n'est obtenu que lorsqu'on dispose de 3 composantes de couleur pré-quilibrées.**

### Conversion analogique/numérique

Les signaux de couleur analogiques doivent passer par un circuit de conversion analogique/numérique préalablement à tout traitement numérique dans le PMP.

Un convertisseur A/N classique transforme la valeur analogique en un signal numérique codé 8 bits.

Le graphique montre que lors de la conversion d'un signal contenant une composante de compensation continue, la plage de fonctionnement du convertisseur n'est pas utilisée de manière optimale.

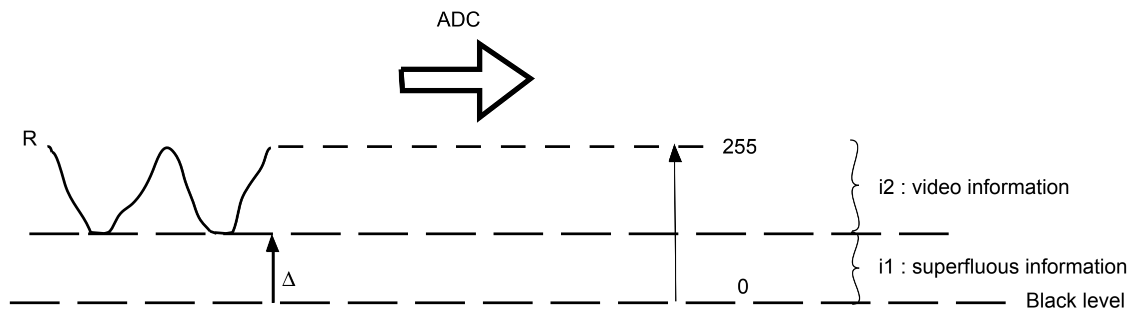



Image 8-28



**On en conclut qu'une bonne conversion analogique/digitale n'est obtenue qu'en disposant de 3 composantes de couleurs bien équilibrées.**

### Objectif de l'équilibrage d'entrée

L'objectif de l'équilibrage d'entrée consiste à "définir" le même niveau de noir et le même niveau de blanc pour les trois couleurs d'une source d'entrée particulière.



**ajustement du niveau noir : luminosité**

**ajustement du niveau blanc : contraste**

Le même niveau de noir et blanc absolu pour les trois couleurs permet la même référence pour le contrôle du contraste et de la luminosité de l'image !

Ces deux références définissent également la plage de fonctionnement du convertisseur A/N pour cette source particulière (ce qui explique aussi pourquoi chaque balance d'entrée est reliée à une source précise et par conséquent sauvegardée dans le fichier image).

## 8.8.2 Réglage de la balance d'entrée

### Procédure...

Pour équilibrer les trois signaux de couleur d'une source particulière, il faut remplir certaines conditions ; en fait, il faut connaître le niveau du noir et le niveau du blanc de la source :

1. La source considérée doit être capable de générer un signal blanc, l'idéal étant un motif de plein écran blanc à 100% (arrière-plan)
2. La source considérée doit être capable de générer un signal noir, l'idéal étant un motif de plein écran noir à 100% (arrière-plan)

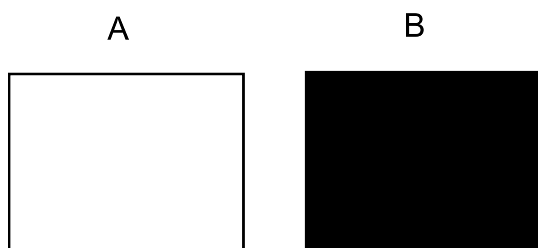


Image 8-29

Balance du blanc : dans le projecteur, nous définirons le contraste de chaque couleur jusqu'à ce que nous obtenions une image de sortie lumineuse à 100% lors de la projection d'une image 100% blanche (image A)

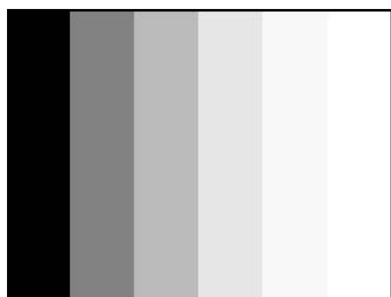
Balance du noir : dans le projecteur, nous définirons la luminosité de chaque couleur jusqu'à ce que nous obtenions une image de sortie lumineuse à 0% lors de la projection d'une image 100% noire (image B).



**Le passage du minimum au maximum est indiqué par l'apparition de points brillants également appelés "bruit numérique"**



**Le motif de l'échelle des gris constitue une alternative au motif blanc/noir en plein écran, la barre blanche servant alors à la balance du blanc et la barre noire à la balance du noir.**


**Image 8-30**

## Balance du noir

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image* .
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Balance d'entrée.*
5. Appuyez sur la touche → pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↓ ou ↑ pour sélectionner *Balance du noir.* (image 8-31)
7. Réglez le niveau du rouge noir à une valeur minimale (image 8-32, image 8-33)
8. Réglez le niveau du bleu noir à une valeur minimale
   ***Note:*** *Cette valeur minimale n'est pas nécessaire, à la condition que les 2 autres couleurs n'influencent pas trop la couleur à régler. L'objectif consiste en fait à minimiser l'effet des deux autres couleurs sous peine d'atteindre trop rapidement la transition de 50% en raison de la contribution de ces deux autres signaux de couleur.*
9. Réglez le niveau de noir du vert jusqu'à ce que des points brillants apparaissent à l'écran.
10. Réglez le niveau de noir du bleu jusqu'à ce que des points brillants apparaissent à l'écran.
11. Réglez le niveau de noir du rouge jusqu'à ce que des points brillants apparaissent à l'écran.

    L'image projetée doit normalement être désormais entièrement noire perturbée

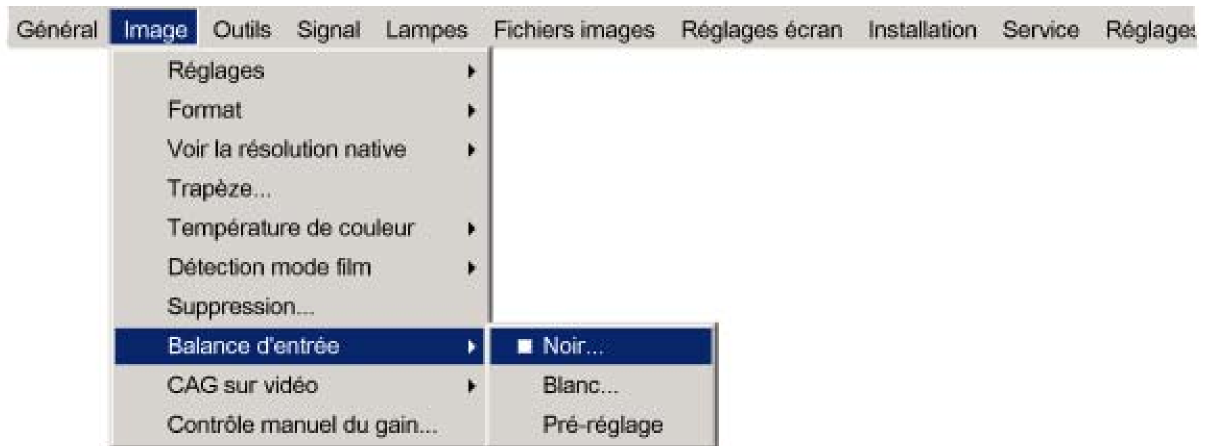



Image 8-31

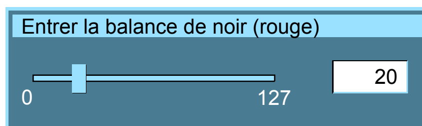



Image 8-32




Image 8-33



**Si l'on utilise un motif d'échelle de gris, les points brillants doivent apparaître dans la barre blanche.**

## Exécution de la balance d'entrée du blanc

1. Connectez la source que vous voulez projeter.
2. Sélectionnez un motif blanc (ou une échelle de gris en guise d'alternative).
3. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
4. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image* .
5. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Image*.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Balance d'entrée.*
7. Appuyez sur la touche → pour dérouler le menu.
8. Use ↓ ou ↑ pour sélectionner *Balance du blanc.* (image 8-34)
9. Réglez le niveau du rouge blanc (gain) à une valeur minimale. (image 8-35)
10. Réglez le niveau bleu blanc (gain) à une valeur minimale
    ***Note:*** *Cette valeur minimale n'est pas nécessaire, à la condition que les 2 autres couleurs n'influencent pas trop la couleur à régler. L'objectif consiste en fait à minimiser l'effet des deux autres couleurs, sous peine d'atteindre trop rapidement la transition (points brillants) en raison de la contribution de ces deux autres signaux de couleur.*
11. Réglez le niveau du vert blanc (gain) jusqu'à ce que des points brillants apparaissent à l'écran
12. Réglez le niveau du bleu blanc (gain) jusqu'à ce que des points brillants apparaissent à l'écran
13. Réglez le niveau du rouge blanc (gain) jusqu'à ce que des points brillants apparaissent à l'écran

    L'image projetée doit normalement être désormais gris neutre perturbé.

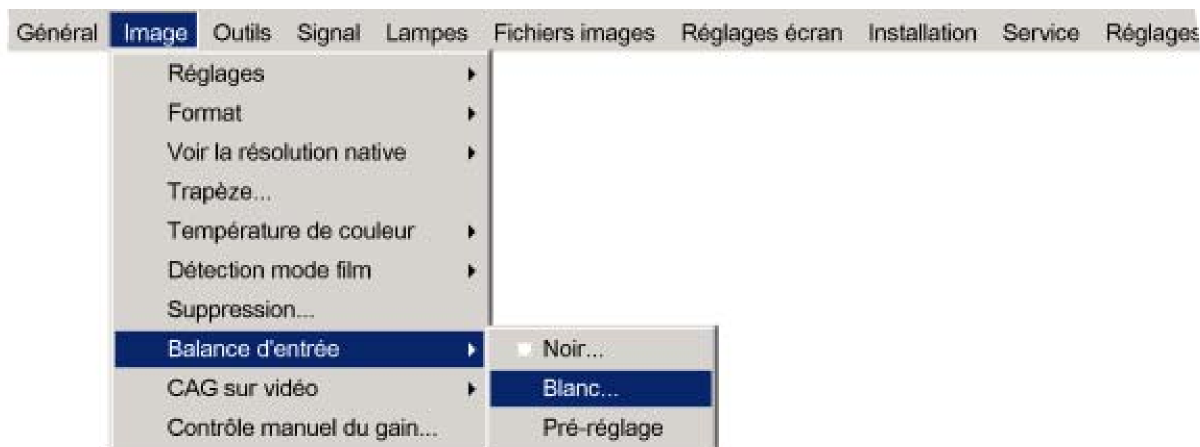


Image 8-34

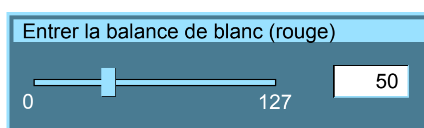


Image 8-35



**Si l'on utilise un motif d'échelle de gris, les points brillants doivent apparaître dans la barre blanche.**



**La sélection de l'option *Pré-réglage* rétablit le réglage d'usine de la balance d'entrée**

### 8.8.3 Balance d'entrée pour signaux YPrPb

#### Remarque relative à la balance d'entrée d'une source vidéo composante



**Avant d'accéder à l'option, créer un signal où dominent les zones noires et blanches(mire à barres), idéalement de même amplitude que le signal de la source.**

La balance d'entrée est également disponible pour une source vidéo composante dans les conditions suivantes :

- Un signal vidéo composante est présent sur les BNC's.
- "Data sur BNC's" est sélectionné dans le *menu Sélection source.*
- Pr/Y/Pb est sélectionné dans le menu Avancé du fichier image correspondant.

La procédure est identique à celle d'une source de données à l'exception près suivante :

- La balance du blanc n'intervient que sur le vert.
  Réglez jusqu'à ce que des points brillants apparaissent dans l'image.

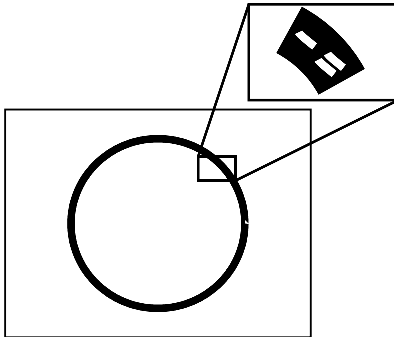


Image 8-36

- La balance du noir intervient sur les trois couleurs.
  Les connecteurs PR et PB doivent être retirés de l'entrée.
  Réglez jusqu'à ce que du bruit apparaisse dans l'image.

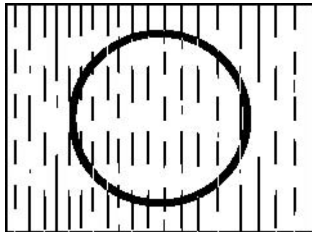


Image 8-37

## 8.9 CAG sur vidéo



**AGC**

Automatic Gain Control: allows an automatic amplitude (gain) control of the incoming video signal



**CAG ne concerne que les signaux vidéo.**

### Activation/désactivation de la CAG

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *CAG sur vidéo*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↓ ou ↑ pour activer ou désactiver la CAG.
7. Appuyez sur **ENTER** pour valider. (image 8-38)

   Une puce blanche indique le réglage actif.

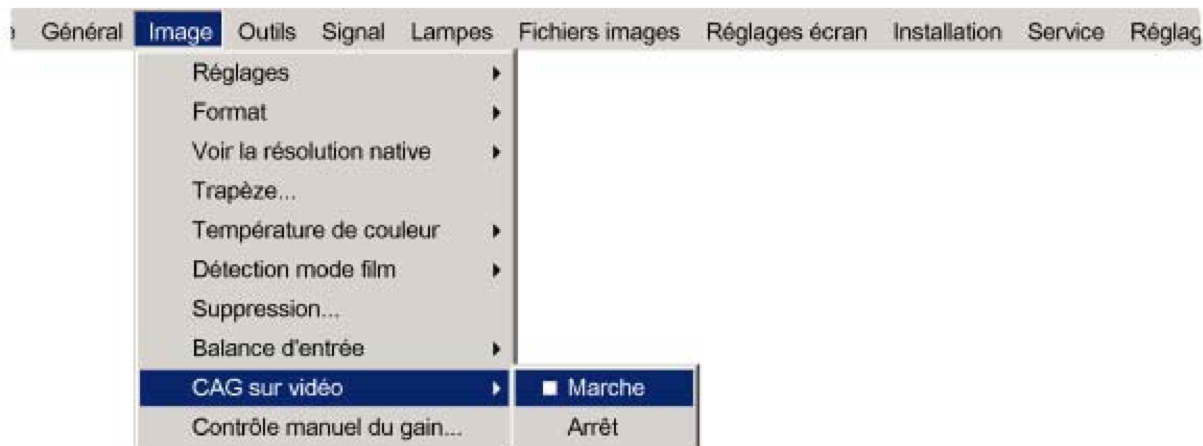



Image 8-38



**Le CAG peut avoir des effets non désirés (perturbations dans l'image) dans le cas de signaux contenant des impulsions de Macrovision™ (protection), pour cette raison le CAG peut être désactivé (ARRET) à tout moment**

## 8.10 Contrôle manuel du gain

### Qu'est-il possible de faire ?

Lorsque la fonction *CAG sur vidéo* est désactivée, le gain du signal vidéo entrant peut être réglé manuellement. Le contrôle manuel du gain doit être effectué sur une mire externe avec des zones blanches (mire à barres d'échelle de gris).

### Pour définir le contrôle manuel du gain...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Image*.
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Image*.
4. Utilisez **?** ou **?** pour sélectionner *Contrôle manuel du gain.* (image 8-39)
5. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   Une barre de réglage apparaît. (image 8-40)
6. Utilisez ← ou → pour régler le gain de manière à obtenir des parties blanches uniformes dans l'image.
   Ou,
   utilisez les touches numériques pour saisir une valeur.

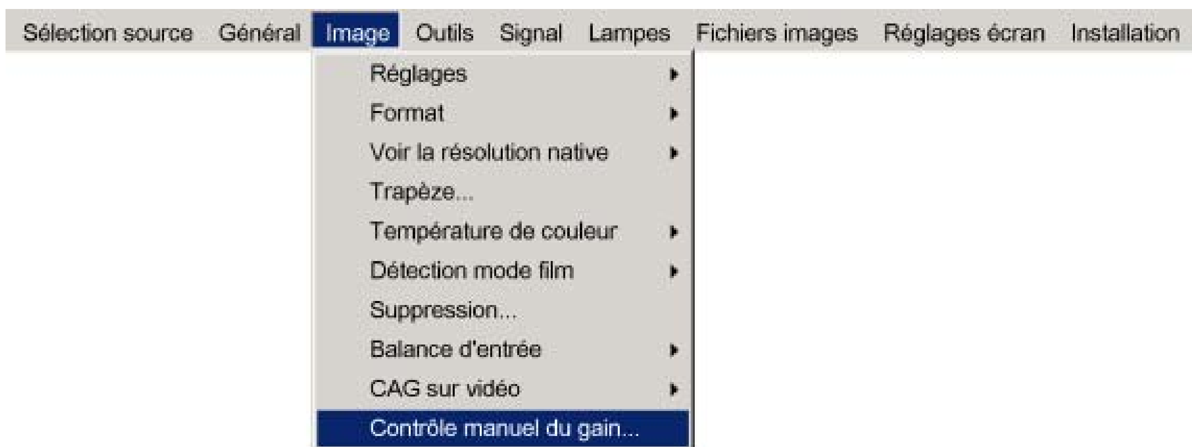



Image 8-39




Image 8-40

# 9. MENU OUTILS

### Sommaire



## 9.1 Vue d'ensemble du menu Outils

### Vue d'ensemble

- Sélection PiP
  - Plein écran
  - Tableau 2x2
  - PiP Mise en page 1
  - PiP Mise en page 2
  - PiP Mise en page 3
- PiP Ajout fenêtre...
- PiP Retrait fenêtre...
- PiP Mise en page
  - Sauvegarder
  - Sauvegarder vers
  - Renommer
  - Effacer
- PiP Ajustement

## 9.2 Introduction à PiP



**Image dans l'Image**

Technique permettant d'intégrer une ou plusieurs images à l'image principale projetée à l'écran. Chaque image est contenue dans une fenêtre (Window), l'image pouvant provenir d'une source vidéo ou data.

Dans la suite du manuel on utilisera la dénomination PiP.

### Quelles sont les différentes possibilités en mode PiP ?

La section d'entrée du projecteur BARCO RLM G5 permet une multitude de combinaisons de signaux d'entrée différents pouvant être projetés dans les 4 fenêtres de l'écran PiP.

Le mode PiP permet d'effectuer des réglages indépendants pour chaque fenêtre :

- Réglages d'image : contraste, luminosité, teinte, couleur, ...
- Déplacement vertical et horizontal de chaque fenêtre partout sur l'écran
- Redimensionnement de la fenêtre
- Zoom numérique

### Les différentes configurations PiP

- Plein écran[2]

  Le plein écran permet également d'afficher l'une des sources sélectionnées.
  Parcourez les sources à l'aide du bouton **PiP Adjust** de la télécommande.

- Tableau 2x2[2]

  L'écran est divisé en 4 sous-écrans contenant 1 source vidéo, 2 sources de données (Data) et 1 source SDI.

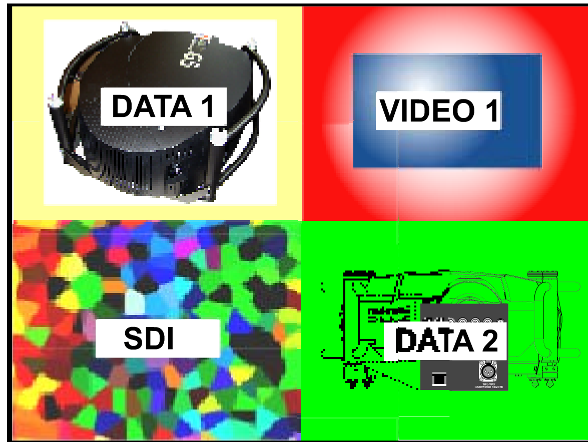



Image 9-1

- PiP Mise en page 1 à 3 [3]

  Il s'agit de mises en page (présentations) prédéfinies, pouvant être éditées et sauvegardées.

- Mises en page personnalisées

  Outre les 2 mises en page fixes et les 3 mises en page prédéfinies, vous pouvez créer 5 autres mises en page (personnalisées).

2. présentation fixe
3. mises en page prédéfinies

### Boutons dédiés PiP

- **PiP Adjust :** ce bouton permet de cibler une fenêtre en particulier, la fenêtre sélectionnée s'affichant entourée d'un cadre blanc. Une zone d'identification de la source s'affiche dans l'angle inférieur droit.

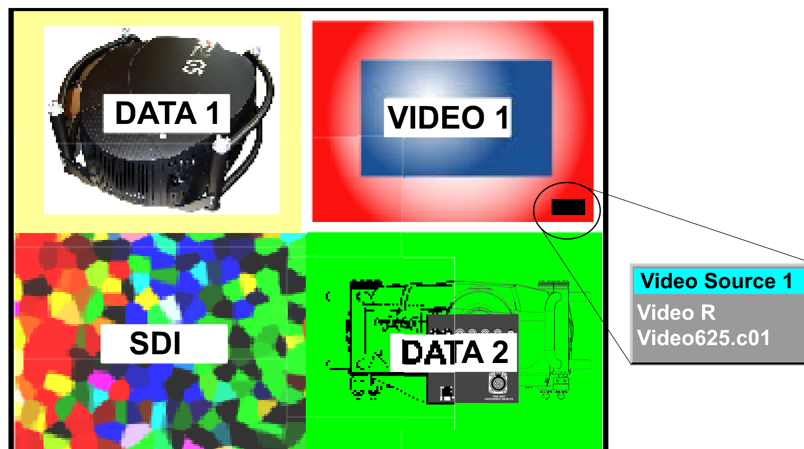



Image 9-2

Appuyez sur le bouton **PiP Adjust** pour déplacer le cadre vers la fenêtre suivante. Cette action peut également être exécutée via la fonction *PiP Ajustement* du menu Outils.

- **PiP :** ce bouton permet de parcourir les différentes configurations et a la même fonction que *Sélection PiP* dans le menu Outils.



**Comme il n'existe qu'un seul décodeur, lorsque vous êtes en configuration 2x2 et que seule vidéo 1 s'affiche, cette source est copiée à la même position que SDI.**

## 9.3 Sélection PiP

### Qu'est-il possible de faire ?

Sélection PiP permet de passer d'une mise en page à l'autre.



**Il est également possible de sélectionner la configuration PiP à l'aide de la touche PiP dédiée de la télécommande.**

### Pour modifier la configuration PiP

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Outils*.
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Outils*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Sélection PiP*.
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner la configuration souhaitée. (image 9-3)
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Une puce blanche indique la mise en page active.




Image 9-3

## 9.4 PiP Ajout fenêtre

### Qu'est-il possible de faire ?

Il est possible d'ajouter une fenêtre à celles existantes (maximum 4). Il faut pour cela sélectionner une source.

Les sources déjà utilisées ne peuvent pas être sélectionnées. Si par exemple la mise en page PiP contient une vidéo composante, cette source ne pourra pas être sélectionnée.

Après ajout, la fenêtre est modifiable de plusieurs manières pour répondre à des besoins spécifiques :

- repositionnement
- redimensionnement
- changement de l'ordre

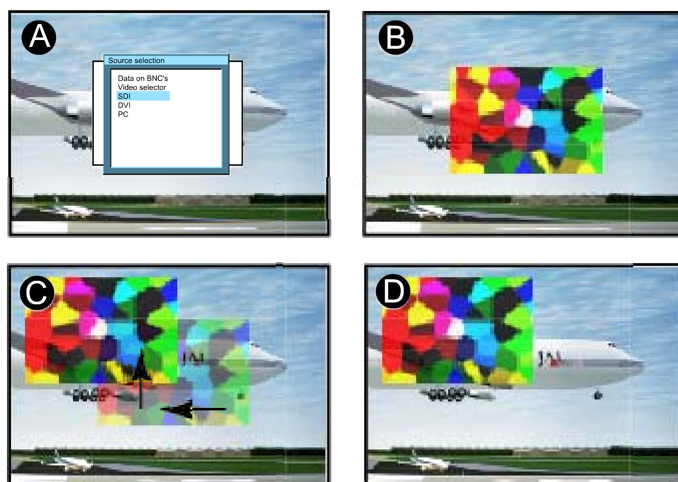



Image 9-4
Ajout d'une fenêtre PiP

A Sélection de la source pour la fenêtre
B Fenêtre ajoutée
C Déplacer la fenêtre
D Ordination Z possible

### Pour ajouter une fenêtre

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Outils*.
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Outils*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *PiP Ajout fenêtre.* (image 9-5)
5. Appuyez sur **ENTER**.

   Le menu de sélection de la source (Sélection source) s'affiche. (image 9-6)

   Un assistant en 4 étapes apparaît dans la partie inférieure de l'écran.
6. Sélectionnez la source que vous voulez afficher dans la fenêtre à l'aide des touches ↑ et ↓ . (image 9-7)
7. Redimensionnez la nouvelle fenêtre à l'aide des 4 touches fléchées. (image 9-8)

8. Positionnez la fenêtre sur l'écran à l'aide des 4 touches fléchées. (image 9-9)
9. Modifiez l'ordre de visualisation des images affichées (ordre z) à l'aide des touches ↑ et ↓ . (image 9-10)



Image 9-5

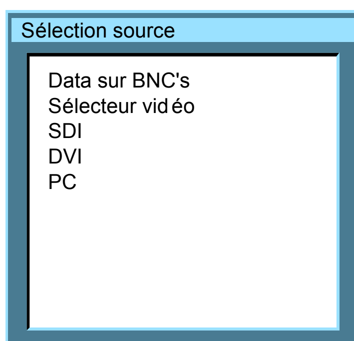


Image 9-6



Image 9-7



Image 9-8



Image 9-9



Image 9-10

## 9.5 PiP Retrait fenêtre

### Pour retirer une fenêtre

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Outils*.
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Outils*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *PiP Retrait fenêtre.* (image 9-11)
5. Appuyez sur **ENTER**.

   Un assistant apparaît dans la partie inférieure de l'écran. (image 9-12)

   La fenêtre sélectionnée apparaît entourée d'un cadre blanc.
6. Appuyez sur **PiP ADJUST** pour déplacer le cadre parmi les différentes fenêtres jusqu'à ce que la fenêtre souhaitée soit sélectionnée.
7. Appuyez sur **ENTER** pour retirer cette fenêtre.



Image 9-11

Sélectionner la fen être avec <PiP ADJUST> → <ENTER> pour supprimer

Image 9-12

## 9.6 PiP Mise en page

### Sommaire

- PiP Sauvegarder
- PiP Renommer une mise en page
- PiP Effacer une mise en page

### 9.6.1 PiP Sauvegarder

#### Qu'est-il possible de faire ?

La mise en page active peut être sauvegardée ou "sauvegardée vers".

Lorsqu'une nouvelle mise en page est sauvegardée, elle est ajoutée au menu *Sélection PiP*.



**Une mise en page fixe peut être éditée (redimensionnement, repositionnement,...), mais ne peut pas être sauvegardée sous son nom d'origine.**

#### Pour sauvegarder une mise en page

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Outils*. (image 9-13)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Outils*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *PiP Mise en page.*
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *PiP Sauvegarder* ou *Sauvegarder vers.*
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Si *Sauvegarder vers* a été sélectionné, une boîte de dialogue s'affiche. (image 9-14)

   Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner le champ de saisie.

   Utilisez ← ou → pour saisir le nom, puis quittez à l'aide du bouton **BACK** ou **MENU**. (il est possible d'ajouter des valeurs numériques à l'aide de la télécommande)

   Si *Sauvegarder* a été sélectionné, une boîte de message s'affiche. (image 9-15)



Image 9-13

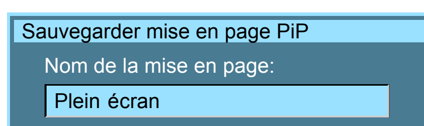


Image 9-14

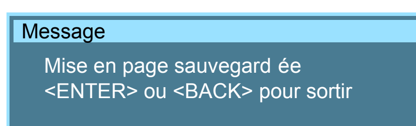


Image 9-15

### 9.6.2 PiP Renommer une mise en page

#### Qu'est-il possible de faire ?

Les mises en page non fixes (mises en page prédéfinies et personnalisées) peuvent être renommées.

La longueur maximale du nom est de 12 caractères.



**Une mise en page fixe ne peut pas être renommée**

#### Pour renommer une mise en page

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Outils*. (image 9-16)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Outils*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *PiP Mise en page.*
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Renommer.*
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Une boîte de dialogue apparaît. (image 9-17)
8. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner la mise en page à renommer.
9. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner.

   Une boîte de dialogue apparaît. (image 9-18)

   Appuyez sur **ENTER** pour activer la fenêtre de saisie.

   Utilisez ← ou → pour saisir le nom, puis quittez à l'aide du bouton **BACK** ou **MENU** (des valeurs numériques peuvent être saisies à l'aide de la télécommande).




Image 9-16

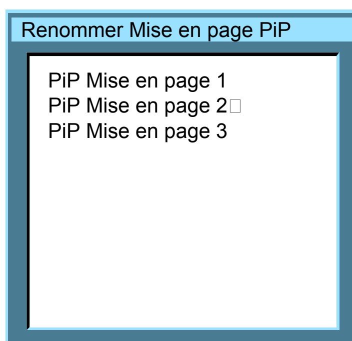



Image 9-17

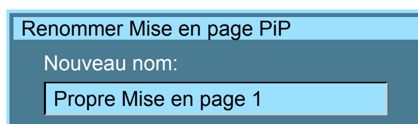



Image 9-18

### 9.6.3 PiP Effacer une mise en page

#### Qu'est-il possible de faire ?

Les mises en page non fixes (mises en page prédéfinies et personnalisées) peuvent être effacées.



**Les mises en page fixes et la mise en page active ne peuvent pas être effacées**

#### Pour effacer une mise en page

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Outils*.
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Outils*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *PiP Mise en page.*
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Effacer.*
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Une boîte de dialogue apparaît. (image 9-19)
8. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner la mise en page à effacer.
9. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   La mise en page est effacée et disparaît de la boîte de dialogue.

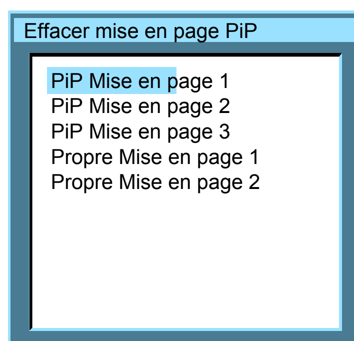



Image 9-19

## 9.7 PiP Ajustement

### Qu'est-il possible de faire ?

PiP Ajustement permet de parcourir les fenêtres de la mise en page active, un cadre blanc indiquant la fenêtre ciblée.

Des réglages indépendants (réglages d'image, ...) sont ainsi possibles pour chaque fenêtre.



**Cette action peut également être exécutée à l'aide de la touche dédiée PiP Adjust de la télécommande**

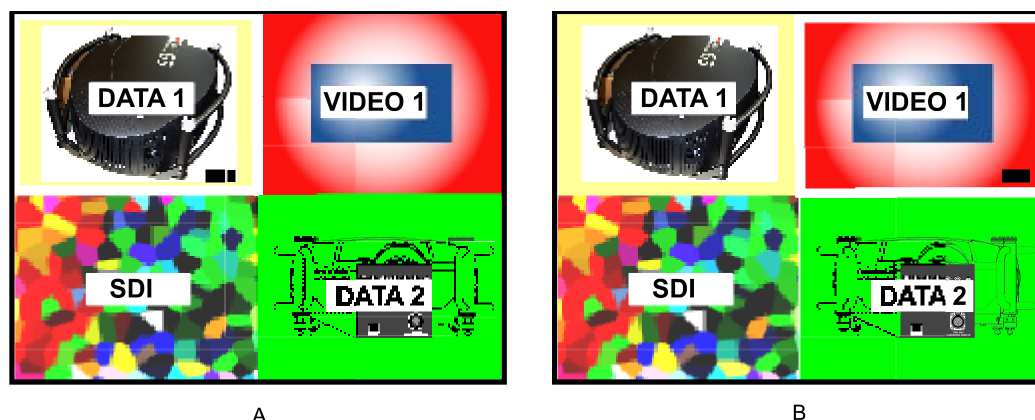



Image 9-20
Ajustement PiP en cas de mise en page 2x2

A La fenêtre Data1 étant ciblée (encadrée), les nouveaux réglages ne concerneront que la fenêtre Data1
B La fenêtre Vidéo1 étant ciblée (encadrée), les nouveaux réglages ne concerneront que la fenêtre Vidéo1

### PiP Ajustement

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Outils*. (image 9-21)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Outils*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *PiP Ajustement.*
5. Appuyez sur **ENTER**.

   Le menu disparaît.
6. Appuyez sur **ENTER** pour déplacer la cible (cadre) vers la fenêtre suivante (rotation dans le sens horaire).

   Si vous appuyez sur **BACK** ou si vous attendez 5 secondes, le menu réapparaît.




Image 9-21

### Pour ajuster une fenêtre dans la mise en page

1. Utilisez la touche PiP Adjust ou la fonction de menu PiP Ajustement pour choisir la fenêtre à ajuster.
2. Appuyez sur **ENTER**.

   Toutes les actions peuvent être effectuées sur la fenêtre ciblée.

# 10. MENU SIGNAL

### Sommaire

- Vue d'ensemble du menu Signal
- Mode commutation
- Taux d'images de sortie
- Couleur de fond

## 10.1 Vue d'ensemble du menu Signal

### Vue d'ensemble

- Mode commutation
  - Sans couture
  - Dans la boîte
  - Hors de la boîte
  - Décalage gauche
  - Décalage droite
  - Décalage haut
  - Décalage bas
  - Ouverture rideau vertical
  - Fermeture rideau vertical
  - Ouverture rideau horizontal
  - Fermeture rideau horizontal
  - Ouverture et fermeture en fondu
  - Aléatoire
- Taux d'images de sortie
  - Synchrone
  - 50 Hz
  - 60 HZ
- Couleur de fond
  - Bleu
  - Noir

## 10.2 Mode commutation

### Commutation d'une source à l'autre

Pour minimiser les effets indésirés lors de la commutation d'une source à l'autre, le mode de commutation Sans couture peut être utilisé. Outre la *Commutation sans couture*, il existe un vaste choix d'effets qui rendent les transitions de commutation de source plus agréables.

### Pour sélectionner un mode de commutation

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre d'outils.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Signal*. (image 10-1)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Signal*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Mode commutation.*
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner le mode de commutation souhaité.
7. Appuyez sur **ENTER**.

   Une puce blanche indique l'effet actif.

   La prochaine commutation de source sera effectuée en prenant en compte l'effet sélectionné.




Image 10-1



**Le mode *Aléatoire* permet de sélectionner un nouveau mode de commutation à chaque commutation de source. En d'autres termes, jamais 2 commutations de source consécutives se produiront avec le même effet.**

**Le mode de commutation Sans couture n'est pas utilisé en mode *Aléatoire*.**

## Note relative à Ouverture/fermeture en fondu

Dans certains cas, selon les sources à commuter, l'effet d'ouverture/fermeture en fondu est impossible ou peut ne pas se produire.

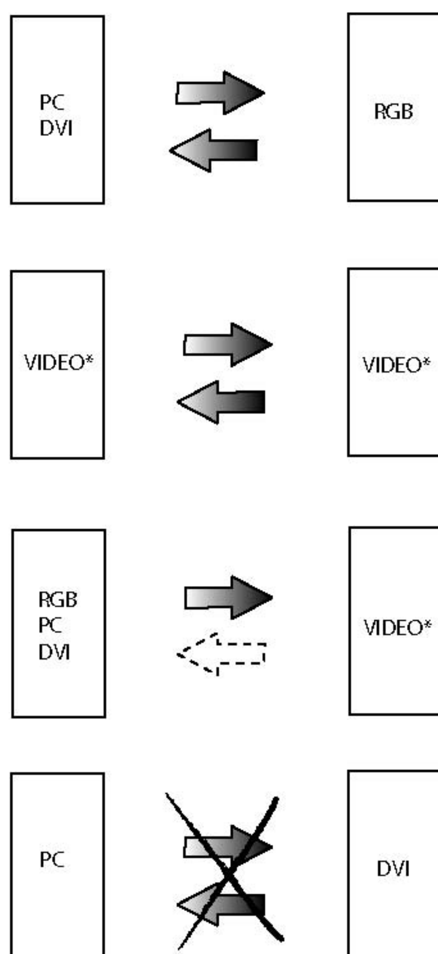



Image 10-2

* Vidéo peut être Vidéo composite / S-Vidéo / SDI

- flèche noire : effet d'ouverture/fermeture en fondu possible
- flèche en pointillés : cas non déterminé, l'effet d'ouverture/fermeture en fondu peut ou non se produire
- flèche barrée : effet de fondu impossible



**Les effets de commutation ne sont possibles qu'en mode plein écran**

## 10.3 Taux d'images de sortie

### Qu'est-il possible de faire ?

Pour éviter les effets de transition lors du passage d'une source ayant un taux d'images de 50 Hz à une source ayant un taux d'images de 60 Hz ou vice versa, définissez le taux d'images de sortie sur une fréquence type. La valeur par défaut de ce réglage est synchrone, ce qui signifie que le taux d'images de sortie suit la source d'entrée. Si la source est de 50 Hz, la sortie sera de 50 Hz. Si la source est de 60 Hz, la sortie sera de 60 Hz, mais des effets de transition peuvent se produire. Si, par exemple, le réglage est défini sur 50 Hz, toutes les sources seront affichées avec un taux d'images de sortie de 50 Hz. Les sources de 60 Hz manqueront certaines images.

### Pour modifier...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre d'outils.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Signal*. (image 10-3)

3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Signal*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Taux d'images de sortie.*
5. Appuyez sur la touche → pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner le taux d'images de votre choix.
   Vous pouvez effectuer les choix suivants :
   - synchrone : la sortie suit le taux d'images à l'entrée.
   - 50 Hz : la sortie est toujours affichée avec un taux d'images de 50 Hz
   - 60 Hz : la sortie est toujours affichée avec un taux d'images de 60 Hz
7. Appuyez sur **ENTER.**

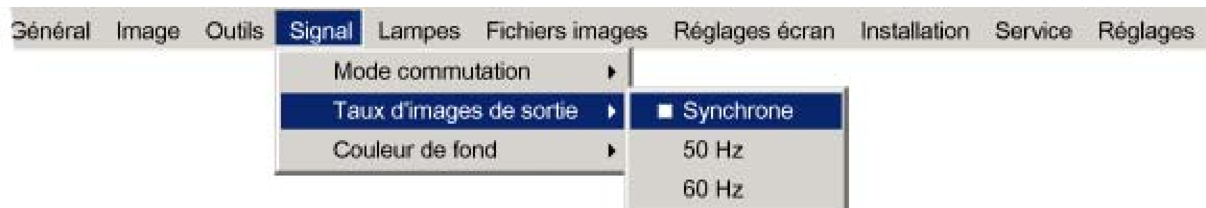



Image 10-3

## 10.4 Couleur de fond

### Objet

En l'absence de signal connecté au projecteur, la couleur de fond sera un écran noir ou bleu selon les réglages de la *couleur de fond*.

### Pour modifier la couleur de fond...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre d'outils.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Signal*. (image 10-4)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Signal*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Couleur de fond.*
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner la couleur de fond souhaitée.
7. Appuyez sur **ENTER**.




Image 10-4



**En l'absence de signal connecté, le projecteur démarre également le compte à rebours de son horloge d'arrêt (si l'option est activée) et s'arrête au bout d'une durée prédéterminée.**

# 11. MENU LAMPES

### Sommaire



## 11.1 Vue d'ensemble du menu Lampes

### Vue d'ensemble

- Temps d'utilisation...
- Mode
  - Simple...
  - Double...
- Economique
- Alarme temps d'utilisation

## 11.2 Temps d'utilisation

### Pour afficher les temps d'utilisation des lampes

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Lampes*. (image 11-1)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Lampes*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Temps d'utilisation*.
5. Appuyez sur **ENTER.**

   Une fenêtre de texte apparaît. (image 11-2)




Image 11-1

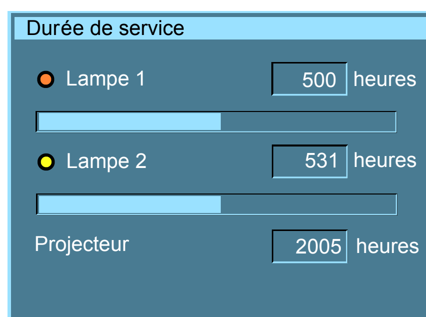



Image 11-2
Fenêtre de texte des temps d'utilisation : l'indicateur jaune signale que la lampe est en cours de fonctionnement

## 11.3 Mode

### Mode lampe simple

Le projecteur bascule toujours sur la lampe ayant le temps d'utilisation le plus court lorsque la différence entre les temps d'utilisation de la lampe 1 et de la lampe 2 atteint **100 heures**, la commutation d'une lampe à l'autre se déroule uniquement à l'allumage du projecteur et pas pendant son fonctionnement.

Lorsque la lampe connaît une défaillance ou atteint son temps d'utilisation maximum, le projecteur passe automatiquement sur l'autre lampe sans interrompre la projection. La défaillance est enregistrée dans un journal et la lampe ne sera jamais initialisée à l'avenir.

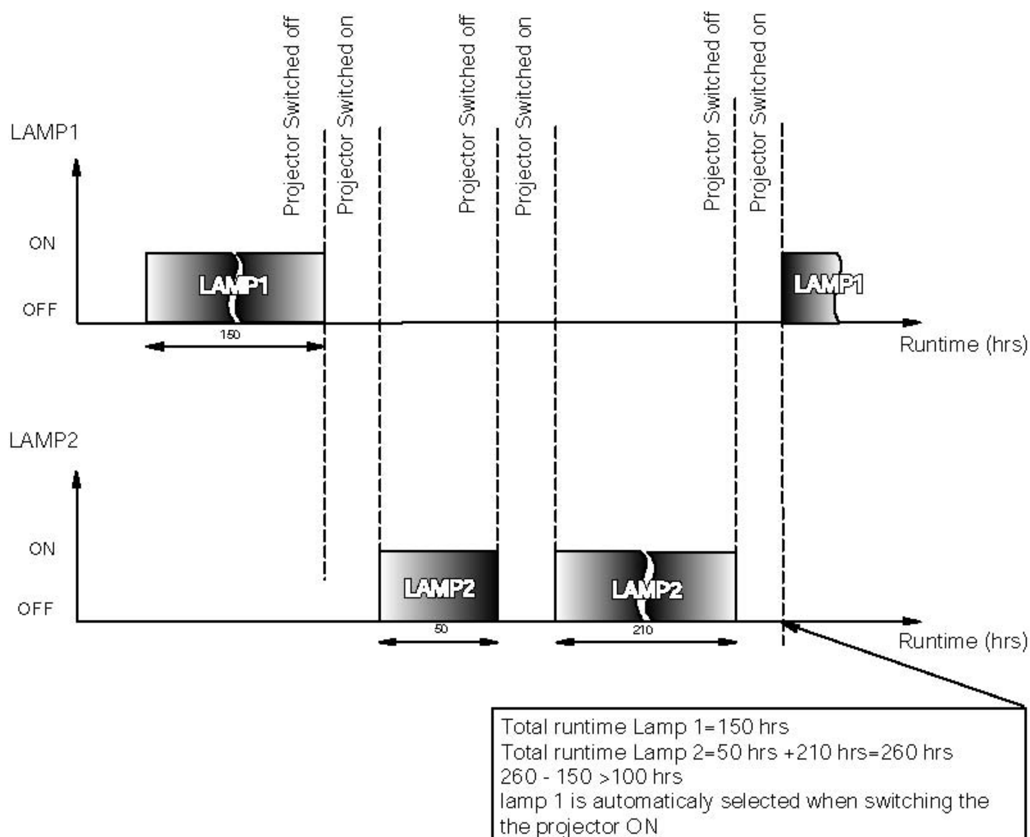



Image 11-3
Fonctionnement en mode simple : principe de commutation

### Mode lampe double

Les deux lampes fonctionnent.

Lorsqu'une lampe connaît une défaillance, le projecteur poursuit la projection avec la lampe restante.

### Pour sélectionner le mode de lampe...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Lampes*. (image 11-4)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Lampes*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Mode.*
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner le mode souhaité.

| | |
|---|---|
| Simple | Seule une lampe est allumée. |
| Double | Les deux lampes sont allumées. |

7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.
   Une puce indique le mode actif.




Image 11-4



**Lors de la commutation du mode double au mode simple, la lampe possédant le temps d'utilisation le plus long est éteinte.**

**Si les temps d'utilisation sont égaux (si le projecteur a toujours été exploité en mode double), la lampe 1 s'éteint.**



**Lors de la commutation au mode simple, il ne sera pas possible de revenir en mode double dans les 60 premières secondes, *Double* est en grisé dans le menu et la DEL3 clignote, empêchant ainsi tout rallumage à chaud susceptible d'endommager la lampe.**

## 11.4 Economique Marche/Arrêt

### Qu'est-il possible de faire ?

La consommation d'énergie de la lampe peut être réduite pour économiser cette dernière.

### Pour passer en mode économique...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Lampes*. (image 11-5)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Lampes*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Economique.*
5. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Marche ou Arrêt.*

| | |
|---|---|
| Marche | Le mode économique est activé |
| Arrêt | Le mode économique est désactivé |

6. Appuyez sur **ENTER** pour valider.




Image 11-5

## 11.5 Alarme temps d'utilisation

### Qu'est-il possible de faire ?

Lorsqu'une lampe a atteint un certain temps d'utilisation prédéterminé, un message d'alarme s'affiche sur l'écran. L'alarme temps d'utilisation de la lampe peut être définie dans une plage comprise entre 30 et 200 heures. L'alarme temps d'utilisation s'affiche par défaut 30 heures avant la fin de la durée de vie de la lampe.

### Pour définir l'alarme temps d'utilisation d'une lampe...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Lampes*. (image 11-6)

3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Lampes*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Alarme temps d'utilisation*.
5. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   Une boîte de dialogue apparaît. (image 11-7)
6. Appuyez sur **ENTER** pour activer le champ de saisie.
7. Utilisez ← ou → pour modifier le réglage de l'alarme temps d'utilisation.
   Ou,
   tapez une valeur à l'aide des touches numériques de la télécommande.
8. Appuyez sur **BACK** pour revenir en arrière.




Image 11-6

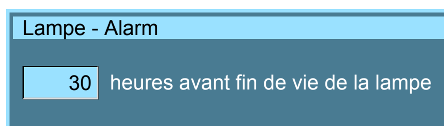



Image 11-7



**ATTENTION: Le remplacement d'une lampe doit être effectué par un technicien Barco dûment qualifié.**

# 12. MENU FICHIERS IMAGES

### Sommaire

- Vue d'ensemble du menu Fichiers images
- Introduction aux fichiers images
- Charger un fichier
- Sélection fichier
- Configuration Auto Image
- Editer un fichier
- Renommer un fichier
- Copier
- Effacer
- Chargement automatique
- Zoom-Focalisation

## 12.1 Vue d'ensemble du menu Fichiers images

### Vue d'ensemble

- Charger
- Sélection fichier
  - Apte
  - Tout
- Auto Image
  - Ecran limité
  - Plein écran
- Editer...
- Renommer...
- Copier...
- Effacer...
- Zoom/Focalisation
  - Universel
  - Unique

## 12.2 Introduction aux fichiers images

### Introduction

Un fichier image contient les caractéristiques principales d'une source (nombre de lignes actives,...). La mémoire du projecteur contient une liste de fichiers correspondant à la plupart des sources courantes, qui constituent les fichiers standard (extension de fichier = *.s). Lorsqu'une nouvelle source correspond à l'un de ces fichiers, un fichier utilisateur (extension de fichier=*.C) est créé et sauvegardé en vue d'une utilisation ultérieure.

Il est possible de créer au maximum 99 fichiers utilisateur, les quatre derniers fichiers étant systématiquement remplacés.

En cas de petite différence, le fichier peut également être chargé, puis édité jusqu'à ce que les spécifications de la source soient atteintes.



**La fonction Configuration Auto Image crée automatiquement le meilleur fichier image (fichier utilisateur) approprié à une nouvelle source. Configuration Auto Image s'utilise dans les cas suivants :**

**- une nouvelle source est détectée : Configuration Auto Image crée un nouveau fichier utilisateur qu'il est toujours possible d'éditer si nécessaire.**

**- le bouton Auto Image de la télécommande est enfoncé**

**Auto Image fonctionne uniquement en mode plein écran**



**Si AutoImage ne trouve pas de fichier adéquat et par conséquent aucun fichier n'est chargé (liste de chargement est vide), la source ne pourra pas être visualisée. Utiliser alors la fonction *Copier*.**

### Manipulations de fichiers possibles

Voici les manipulations de fichiers possibles :

- Charger : chargement d'un fichier pour une nouvelle source
- Editer : édition d'un fichier chargé afin de répondre aux spécifications de la source
- Renommer : attribution d'un autre nom à un fichier
- Copier : copie d'un fichier vers un nouveau fichier
- Effacer : suppression d'un fichier existant

## 12.3 Charger un fichier

### Pour charger un fichier

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Fichiers images*. (image 12-1)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Fichiers images*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner Charger.
5. Appuyez sur **ENTER**
   Une boîte de dialogue s'affiche. (image 12-2)
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner le fichier souhaité.
   ***Tuyau:*** *Pour plus d'informations sur les fichiers images disponibles et les spécifications, voir le chapitre intitulé Fichiers images standard.*
7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   Le fichier est chargé et l'image adaptée en conséquence.




Image 12-1




Image 12-2
boîte de dialogue de chargement d'un fichier dans le cas d'une source vidéo



**En mode PiP, les fichiers pouvant être chargés seront de type données si la fenêtre active est une fenêtre de données ou de type vidéo si la fenêtre active est une fenêtre vidéo.**

### Que faire si l'image n'est pas parfaite ?

Si l'image affichée n'est pas correcte après Auto Image ou après avoir sélectionné le meilleur fichier d'adaptation, accédez au menu Editer, sélectionnez le fichier actif et modifiez les réglages.

## 12.4 Sélection fichier

### Comment définir le filtre ?

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Fichiers images*. (image 12-3)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Fichiers images*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Sélection fichier.*
5. Appuyez sur la touche → pour dérouler la sélection.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner le filtre souhaité.

| | |
|---|---|
| Tout | tous les fichiers pouvant être chargés seront affichés. |
| Apte | seuls les fichiers les mieux adaptés seront affichés. |



Image 12-3

## 12.5 Configuration Auto Image

### Qu'est-il possible de faire ?

La configuration Auto Image crée le fichier image le plus approprié pour la source connectée.

Elle calcule/mesure plusieurs paramètres source :

- Nombre total de points par ligne
- Point de départ
- Phase
- Niveaux de contraste/luminosité



**Auto Image fonctionne uniquement avec des images de données.**

La mesure du nombre total de points par ligne peut être effectuée à l'aide de 2 méthodes

- Ecran limité : un fenêtrage est utilisé pour permettre un alignement rapide.
  L'opération prend environ 20 secondes (selon le fichier)
- Plein écran : l'alignement est effectué sur la totalité de la plage.
  L'opération prend environ 1,5 minute (selon le fichier)

### Comment lancer Auto Image ?

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre d'outils (image 12-4)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Fichiers images*
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Fichiers images*
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Auto Image*
5. Appuyez sur → pour ouvrir le menu
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner la méthode d'analyse de fichiers souhaitée
7. Appuyez sur **ENTER**
   Une fenêtre de texte présentant une barre de progression s'affiche. (image 12-5)
   ***Tuyau:*** *Appuyer* ***Cancel*** *pour annuler l'opération.*




Image 12-4

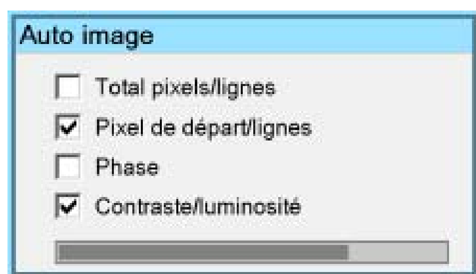



Image 12-5



**Le réglage Auto Image du menu *Réglages écran* affecte Auto Image uniquement s'il est lancé via la touche de télécommande ou lors d'une création de fichier automatique.**

**Le lancement d'Auto Image via le menu implique de vérifier totalement tous les paramètres.**



**Auto Image peut également être lancée par le biais de la touche AutoImage se trouvant sur la télécommande.**

## 12.6 Editer un fichier

### Sommaire

- Edition d'un fichier
- Paramètres de fichier corrects
- Réglages vidéo avancés
- Réglages données avancés

### 12.6.1 Edition d'un fichier

#### Qu'est-il possible de faire avec le menu Editer un fichier ?

Le menu Editer un fichier permet d'adapter les réglages du fichier en fonction des réglages réels de la source connectée. Consultez les spécifications de la source avant la saisie des données.

#### Pour éditer un fichier...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Fichiers images*. (image 12-6)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Fichiers images*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Editer.*
5. Appuyez sur **ENTER**.

   Une boîte de dialogue apparaît. (image 12-7)
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner le fichier souhaité.
   ***Note:*** *Si vous êtes en mode PiP, le curseur se place par défaut sur le fichier actif qui est ciblé (sélectionné).*
7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   Une boîte de dialogue contenant les réglages de la source sélectionnée apparaît. (image 12-8)
8. Utilisez ← ou → pour éditer et modifier les valeurs.
   ***Note:*** *les champs en grisé ne peuvent pas être mis à jour (nombre total de points).*
9. Appuyez sur **ENTER** pour valider.




Image 12-6




Image 12-7

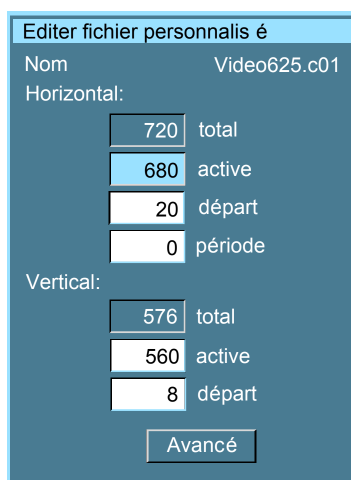



Image 12-8



**Il est recommandé d'utilise les valeurs par défaut**

## 12.6.2 Paramètres de fichier corrects

### Quelles sont les fonctions déjà disponibles au démarrage ?

Lors du chargement d'un fichier avec la fonction CHARGER, la fréquence horizontale, le nombre total de lignes verticales et le mode entrelacé sont automatiquement déterminés et complétés. Ces valeurs sont ensuite disponibles au démarrage de la procédure EDITER d'un fichier actif.

### Eléments réglables

- Nombre de points horizontaux actifs : détermine la largeur de la fenêtre sur l'écran. Cette valeur est normalement fournie dans les spécifications de la source. Si ce n'est pas le cas, procédez à un réglage jusqu'à ce que l'image complète s'affiche (aucun point manquant).
- Début horizontal en points : nombre de points entre le début du signal d'entrée et le début des informations vidéo dans le signal.
- Fréquence horizontale en ns : quand le fichier est actif, la valeur correcte sera complétée.
- Lignes verticales actives : nombre de lignes horizontales déterminant la hauteur de l'image projetée. Cette valeur est normalement fournie dans les spécifications de la source. Si ce n'est pas le cas, procédez à un réglage jusqu'à ce que la hauteur de l'image complète s'affiche (aucune ligne manquante).
- Début vertical en lignes : nombre de lignes entre le début du signal d'entrée et le début de l'image sur l'écran.

## 12.6.3 Réglages vidéo avancés

### Vue d'ensemble

Lorsqu'une source vidéo est sélectionnée, le bouton **avancé** active les réglages avancés pour cette source vidéo.

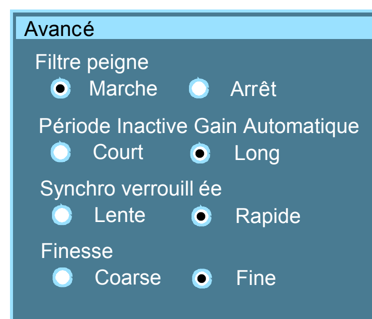



Image 12-9

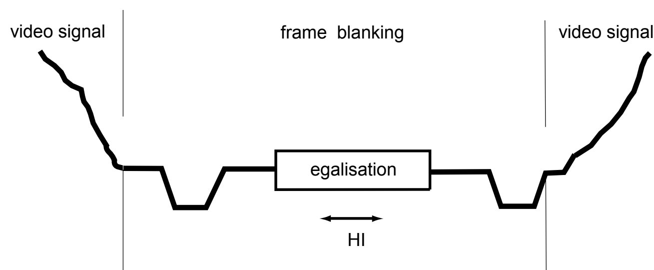



Image 12-10

HI Intervalle de stabilisation CAG

Par défaut, le **filtre-peigne** est activé.

L'**intervalle de maintien CAG** est l'intervalle de temps pendant lequel la CAG est neutralisée (neutralisation CAG = aucune mise à jour de la mesure de l'amplitude vidéo). Le paramétrage avancé permet de choisir entre un intervalle de maintien bref ou long.

Un long internvalle de maintien de la CAG élimine les perturbations Macrovision® car la CAG est neutralisée pendant un long intervalle, diminuant ainsi la probabilité de tomber sur une impulsion Macrovision®.

Le **paramètre de blocage de la synchronisation** est recommandé pour les signaux vidéo faibles (p. ex. : faible réception de signaux TV).

Le réglage de la **finesse** peut être choisi grossier ou fin.



**Il est recommandé d'utilise les valeurs par défaut**

## 12.6.4 Réglages données avancés

### Vue d'ensemble

Lorsqu'une source de donnés est sélectionnée, le bouton **avancé** active les réglages avancés de cette source de données.

Avancé
Echelle VCO 0
PLL Cpmp 0
Clamp position 16
Clamp width 16
Polarité de Synchro Horizontale
Déterminé par ADC
Activation basse
Activation haute
Input format
RGB
PR/Y/PB
HDTV-PR/Y/PB

Image 12-11

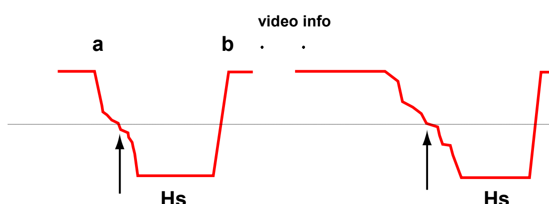



Image 12-12

Hs impulsion de synchronisation de l'horizontal
a active basse
b active haute

Le réglage **Plage VCO** détermine la plage de fréquence du VCO (oscillateur commandé en tension).

Le **Cpmp** (courant de pompe de charge) définit le courant du filtre passe-bas.

Les paramètres Plage VCO & Cpmp sont tous deux définis par le fichier image. La modification de ces réglages n'est indiquée que dans certains cas particuliers.

Le réglage de la **polarité de synchronisation de l'horizontal** peut se révéler utile en cas de flanc malformé. Il est possible de choisir entre le flanc avant (actif bas) ou arrière (actif haut).

Les réglages du format d'entrée permettent d'en "savoir plus" sur les signaux connectés aux BNC's. Ils complètent les informations figurant dans le menu de sélection de la source (Sélection source).

- RGB, sélectionné par défaut, signifie qu'un signal RGB est connecté aux BNC's

- PR/Y/PB doit systématiquement être sélectionné dans les cas suivants :

- un signal progressif (signal vidéo de fréquence 32 kHz ) est connecté aux BNC's (sélectionnez la source à l'aide de la fonction *Data sur BNC's* du menu Sélection source).
- vous voulez (en mode PiP) visualiser le signal vidéo composante dans une fenêtre de données en ajoutant ainsi une image vidéo dans la mise en page PiP.

-HDTV-PR/Y/PB pour les signaux vidéo composante à haute définition.



**Il est conseillé d'utiliser les valeurs par défaut.**

## 12.7 Renommer un fichier

### Pour renommer un fichier...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Fichiers images*. (image 12-13)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Fichiers images*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Renommer.*
5. Appuyez sur **ENTER**
   Une boîte de dialogue s'affiche. (image 12-14)
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner le fichier souhaité.
7. Appuyez sur **ENTER**

   Une zone de texte s'affiche. (image 12-15)
8. Appuyez sur **ENTER** pour activer le champ de saisie.

   Utilisez ← ou → pour sélectionner les caractères. Utilisez ↓ ou ↑ pour modifier la valeur.
9. Appuyez sur **ENTER** pour valider les modifications.



Image 12-13



Image 12-14

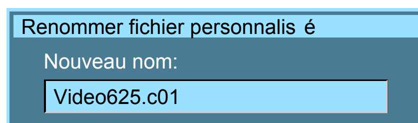


Image 12-15

## 12.8 Copier

### Pour copier un fichier...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Fichiers images*. (image 12-16)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Fichiers images*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Copier.*
5. Appuyez sur **ENTER** pour valider.
   Une boîte de dialogue apparaît. (image 12-17)
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner le fichier souhaité.

7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.
   Une fenêtre de texte apparaît. (image 12-18)
8. Appuyez sur **ENTER** pour activer le champ de saisie.
   Utilisez ← ou → pour sélectionner les caractères. Utilisez ↓ ou ↑ pour modifier la valeur.
9. Appuyez sur **ENTER** pour valider.



Image 12-16

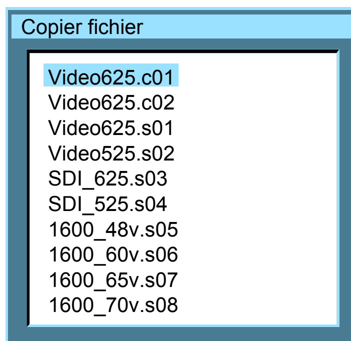


Image 12-17

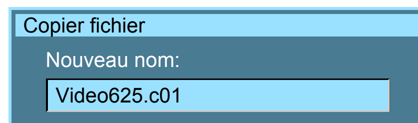


Image 12-18



**Si la fonction Auto Image ne parvient pas à trouver un fichier et si aucun fichier n'est chargé (la liste de chargement est vide), ce qui signifie que la source n'est pas affichée, utilisez la fonction *Copier* : Copiez un fichier standard (.sxx) pas trop différent de la source à afficher, puis éditez ce fichier pour obtenir la meilleure image possible.**

## 12.9 Effacer



**Le fichier actif ne peut pas être effacé.**

### Pour effacer un fichier...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Fichiers images*. (image 12-19)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Fichiers images*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Effacer.*
5. Appuyez sur **ENTER** pour valider.
   Une boîte de dialogue apparaît. (image 12-20)
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner le fichier souhaité.
7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

Le fichier sélectionné est effacé et supprimé de la liste.




Image 12-19




Image 12-20

## 12.10 Chargement automatique

### Qu'est-il possible de faire ?

Lorsque le chargement automatique est désactivé, le projecteur ne charge pas d'autre fichier lorsque la source est interrompue ou lorsque le format de fichier de l'image est soudainement modifié. La nouvelle image s'affiche avec les mêmes réglages que la source précédente.

Lorsque le chargement automatique est activé, le projecteur suit les réglages de la nouvelle source.

### Pour configurer...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur **?** pour sélectionner l'élément *Fichiers images*. (image 12-21)
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Fichiers images*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Chargement automatique.*
5. Appuyez sur **?** pour afficher les choix.
6. Utilisez **?** ou **?** pour sélectionner votre choix.

| | |
|---|---|
| Marche | Le projecteur changera le fichier lorsque les réglages source changeront. |
| Arrêt | Le projecteur conserve son fichier actif même lorsque les réglages de la source changent. |




Image 12-21

## 12.11 Zoom-Focalisation



**Le réglage Zoom-Focalisation est valide uniquement si le projecteur est équipé d'objectifs TLD.**

### Qu'est-il possible de faire ?

Si des objectifs TLD sont utilisés, vous pouvez stocker les réglages de zoom et de focalisation pour chaque fichier séparément.

### Pour sélectionner...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur **?** pour sélectionner l'élément *Fichiers images*. (image 12-22)
3. Appuyez sur **?** pour dérouler le menu *Fichiers images*.
4. Utilisez **?** ou **?** pour sélectionner *Zoom/Focalisation.*
5. Appuyez sur **?** pour afficher les choix.
6. Utilisez **?** ou **?** pour sélectionner votre choix.

| | |
|---|---|
| Universel | Le même réglage zoom/focalisation sera utilisé pour tous les fichiers. |
| Unique | Le réglage zoom/focalisation sera stocké fichier par fichier. |

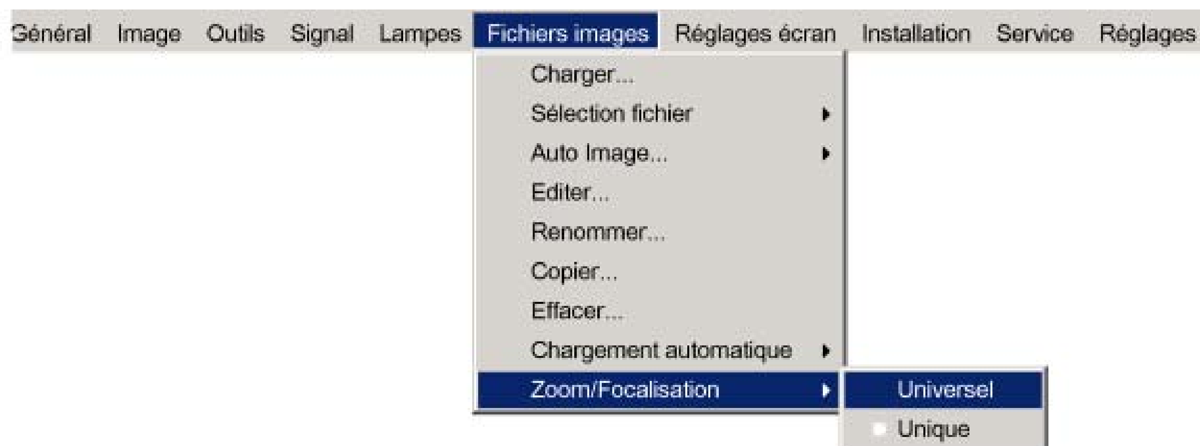



Image 12-22

# 13. RÉGLAGES ÉCRAN

### Sommaire



## 13.1 Représentation plein écran

### Objet de la fonction Représentation plein écran

La fonction *Représentation plein écran* oblige à utiliser la résolution native complète des écrans DMD, quelle que soit la résolution native de la source.

### Pour activer/désactiver la représentation plein écran...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l’élément *Réglages écran*. (image 13-1)
3. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu Réglages écran.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Représentation plein écran.*
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↓ ou ↑ pour sélectionner *Marche* ou *Arrêt*.

   Marche La représentation plein écran est active. La résolution de la source sera redéfinie pour occuper la totalité de l’écran.

   Arrêt L’affichage se fera dans un format choisi.

7. Appuyez sur **ENTER**.




Image 13-1



**La fonction *Voir la résolution native* du menu *Image* oblige en revanche à utiliser la résolution native de la source. La fonction Voir la résolution native supplante la fonction Représentation plein écran.**

## 13.2 Ecran de démarrage

### Qu'est-il possible de faire ?

Lorsque l'écran de démarrage est activé, l'écran d'identification s'affiche pendant quelques secondes au démarrage.

Il est possible de désactiver cet écran de démarrage.

### Pour activer/désactiver l'écran de démarrage...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Réglages écran*. (image 13-2)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Réglages écran*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Ecran de démarrage.*
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↓ ou ↑ pour sélectionner *Marche* ou *Arrêt*.

| | |
|---|---|
| Marche | L'écran de démarrage s'affichera. |
| Arrêt | L'écran de démarrage ne s'affichera pas au démarrage. |

7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.




Image 13-2

## 13.3 Fenêtre de texte

### Qu'est-il possible de faire ?

L'ensemble des menus, boîtes de dialogue et fenêtres/zones de texte peut être désactivé en mettant la fonction Fenêtre de texte en position arrêt.

### Pour activer/désactiver la fonction Fenêtre de texte...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Réglages écran*. (image 13-3)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Réglages écran*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Fenêtre de texte*.
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↓ ou ↑ pour activer/désactiver la fenêtre de texte.
7. Appuyez sur **ENTER**.




Image 13-3



**Pour réactiver les menus et boîtes de dialogue, appuyez sur le bouton TEXT de la télécommande.**

## 13.4 Capture d'écran

### Qu'est-il possible de faire ?

Il est possible d'effectuer une capture d'écran de l'image projetée active. Cette capture d'écran est ensuite sauvegardée dans une mémoire RAM de 4 Mo et peut être utilisée en fond d'écran (logo).

Toute nouvelle capture d'écran efface la précédente, d'où l'apparition d'un message d'avertissement demandant à l'utilisateur de confirmer son choix.

### Pour effectuer une capture d'écran...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Réglages écran*. (image 13-4)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Réglages écran*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Capture d'écran.*
5. Appuyez sur **ENTER**.

   Une boîte de dialogue apparaît. (image 13-5)
6. Appuyez sur **oui** pour confirmer.

   Une fenêtre de texte indique la progression de l'opération. (image 13-6, image 13-7)

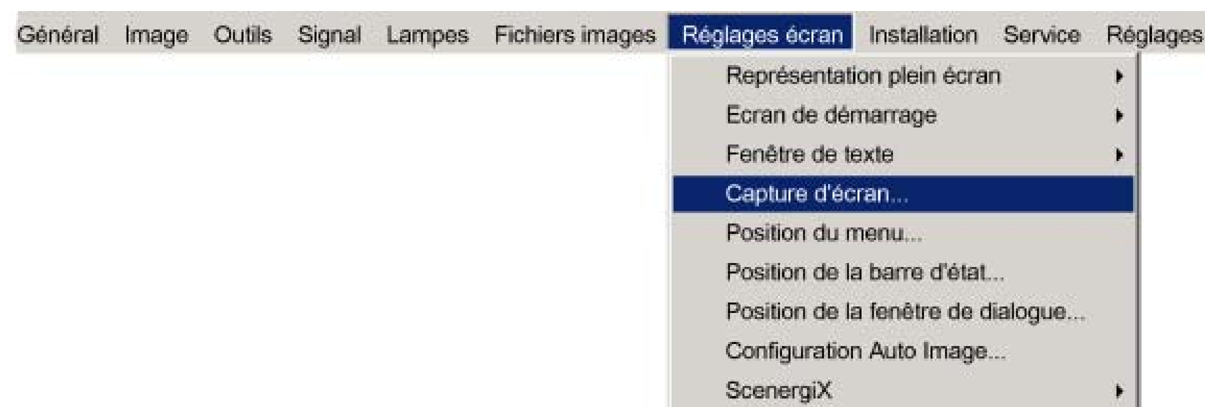



Image 13-4

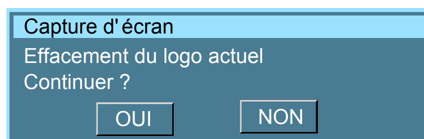



Image 13-5
Message d'avertissement de substitution par écrasement

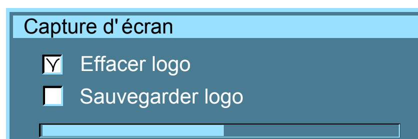



Image 13-6

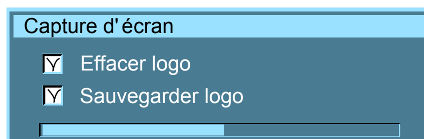



Image 13-7

## 13.5 Position du menu

### Qu'est-il possible de faire ?

La barre de menu peut être centrée verticalement. Elle s'étend du haut de l'écran au milieu de l'écran.

Cette position est utile dans les applications où le contenu supérieur de l'image n'est pas affiché (p. ex. par blanking).

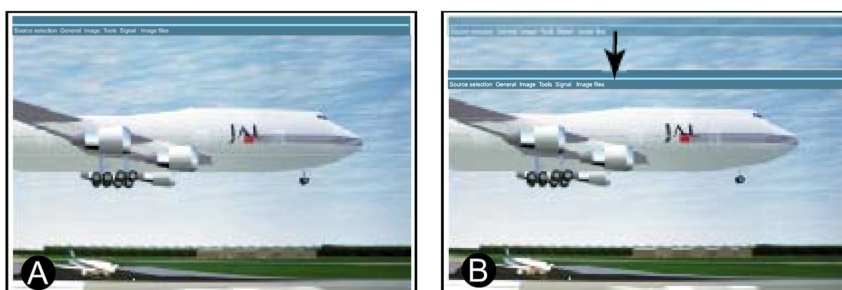



Image 13-8
Déplacement de la barre de menu

A Position normale
B Nouvelle position

### Pour centrer le menu...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Réglages écran*. (image 13-9)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Réglages écran*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Position du menu*.
5. Appuyez sur **ENTER**.
6. Utilisez ← ou → pour positionner la barre de menu.

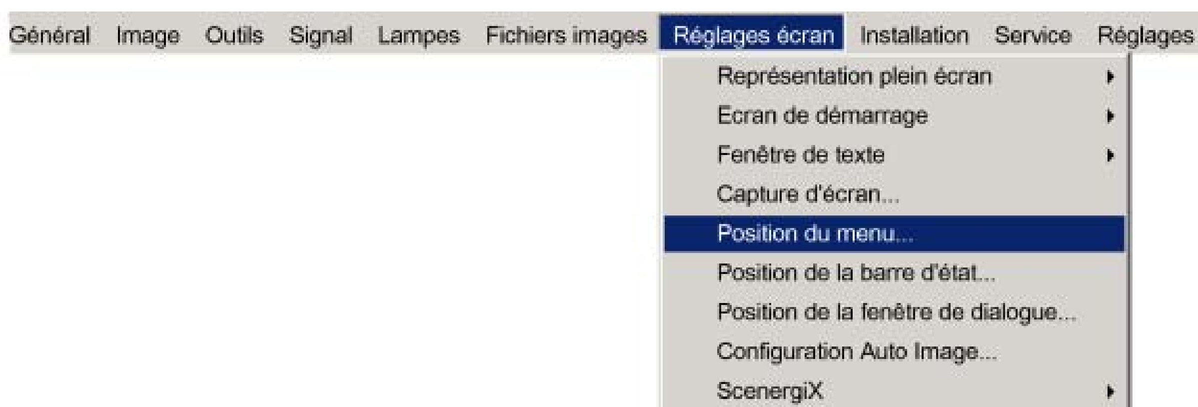



Image 13-9

## 13.6 Position de la barre d'état

### Qu'est-il possible de faire ?

La barre d'état (assistant de menu) peut être centrée verticalement. Elle s'étend du bas de l'écran au milieu de l'écran.

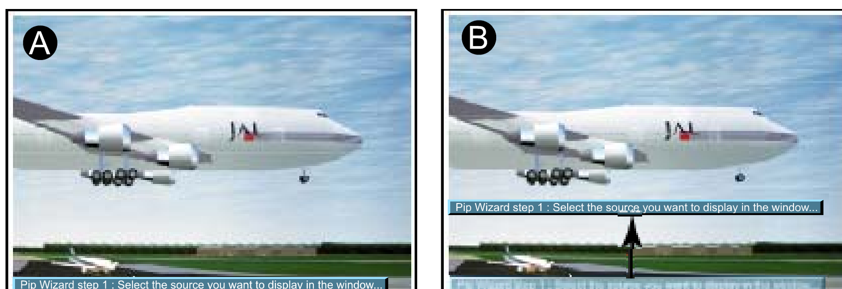



Image 13-10
Position de la barre d'état

Cette position est utile dans les applications où le contenu inférieur de l'image n'est pas affiché (p. ex. par blanking).

### Pour centrer le menu...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Réglages écran*. (image 13-11)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Réglages écran*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Position de la barre d'état*.
5. Appuyez sur **ENTER**.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour positionner la barre d'état.

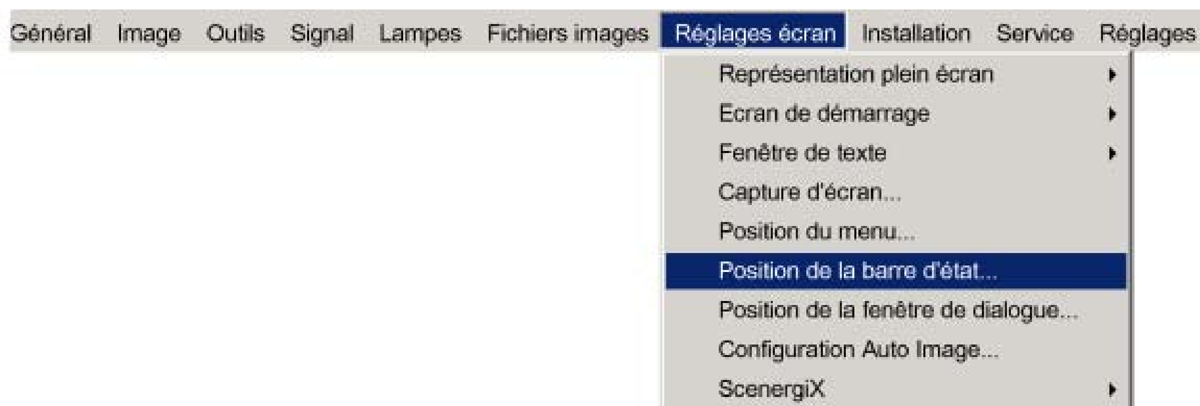



Image 13-11

## 13.7 Position de la fenêtre de dialogue

### Qu'est-il possible de faire ?

La fenêtre de dialogue peut être affichée n'importe où sur l'écran. L'emplacement exact peut être défini dans le menu Fenêtre de dialogue grâce au réglage approximatif et précis.

### Pour repositionner la fenêtre de dialogue...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Réglages écran*. (image 13-12)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Réglages écran*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Position de la fenêtre de dialogue*.
5. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   Une fenêtre de dialogue apparaît. Utilisez les 4 touches fléchées pour déplacer la fenêtre vers la position souhaitée.

   Les coordonnées X et Y changent simultanément avec le déplacement de la fenêtre. (image 13-13)

6. Quittez à l'aide du bouton **BACK**.

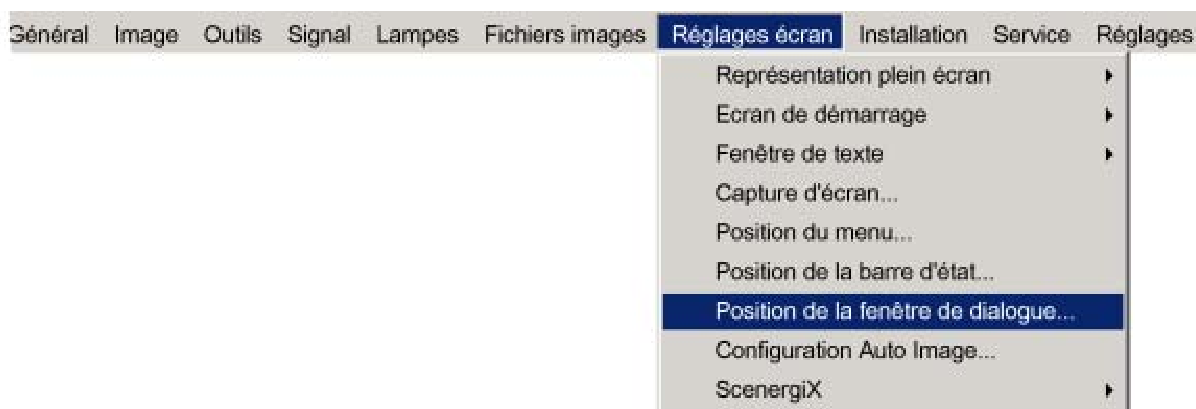



Image 13-12

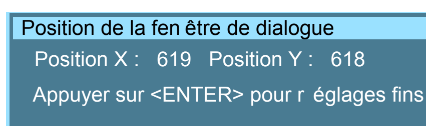



Image 13-13



**Il existe un réglage fin et approximatif de la position. Pour cela, utilisez ENTER (lorsque la fenêtre de dialogue s'affiche) pour basculer entre les deux options.**

## 13.8 Configuration Auto Image

### Qu'est-il possible de faire ?

Auto image permet de détecter automatiquement les caractéristiques de la source (nombre total de points par ligne,...) et utilise ces informations pour adapter l'image aux écrans DLP.

Auto image peut adatper l'image en fonction des données suivantes :

- Nombre total de points par ligne et nombre total de lignes
- Point de départ et ligne de départ
- Phase
- Niveaux de contraste/luminosité



**Auto image fonctionne uniquement avec des signaux de données.**

### Pour configurer Auto Image...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Réglages écran*. (image 13-14)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Réglages écran*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Configuration Auto Image*.
5. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   Une boîte de dialogue apparaît. (image 13-15)
6. Tout d'abord, cochez Activé.

   Tous les autres éléments de la liste deviennent disponibles. (image 13-16)
7. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner l'élément souhaité, puis appuyez sur **ENTER** pour activer ou désactiver cet élément.

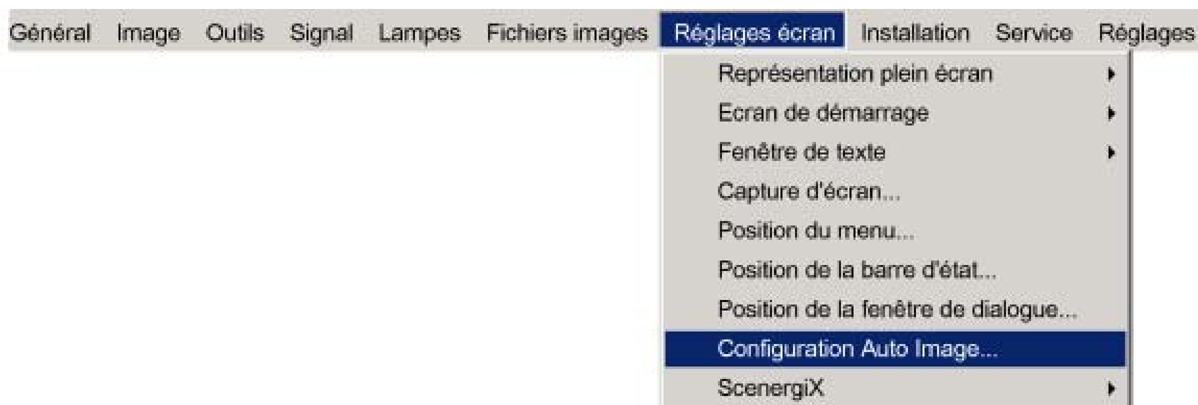



Image 13-14

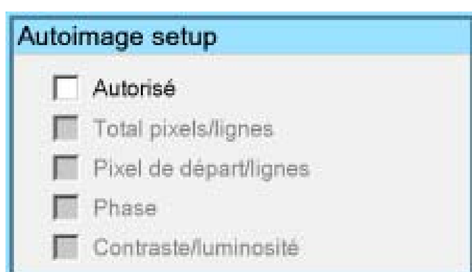



Image 13-15

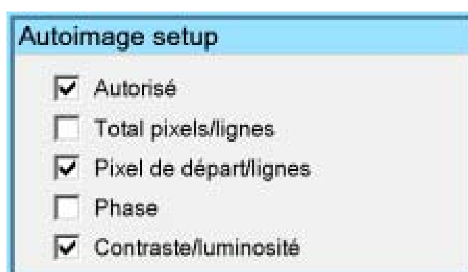



Image 13-16

### Pour exécuter Auto Image...

1. Appuyez sur le bouton **Auto Image** de la télécommande

   Une fenêtre de texte comportant une barre de progression apparaît. (image 13-17)

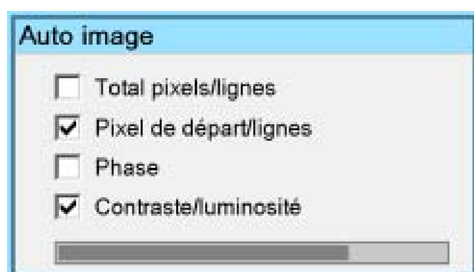



Image 13-17



**Pendant l'opération de mesure AUTO IMAGE, la source de données disparaît momentanément (le logo s'affiche si l'option couleur de fond est définie sur logo)**

## 13.9 Scenergix

### Sommaire

- Introduction
- Préparatifs
- Zone de chevauchement ScenergiX (scenergix horizontal)
- Zone de chevauchement ScenergiX (scenergix vertical)
- Réglage de bordure ScenergiX
- Niveau de noir des images

## 13.9.1 Introduction

### Pourquoi ScenergiX ?

En configuration multicanal, le BARCO RLM G5 et ses fonctionnalités Soft Edge activent un mélange d'image qui donne l'apparence d'une vue unique, procurant ainsi une sensation de réalisme pour la majorité des applications à écran large.

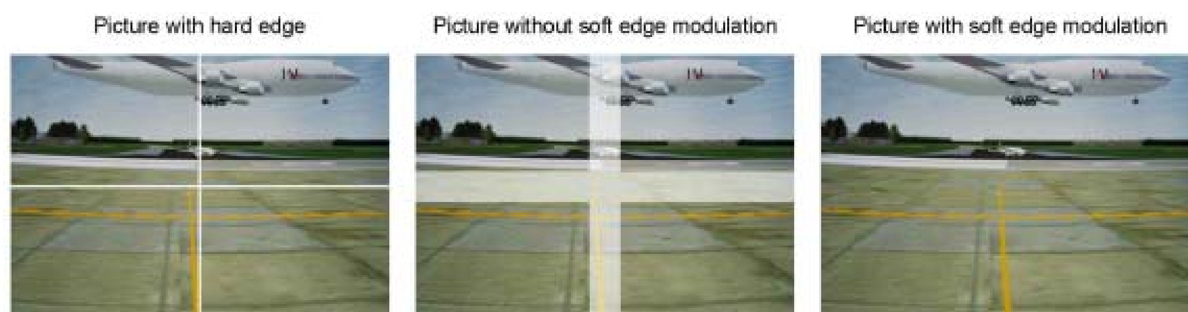



Image 13-18
Pourquoi Soft Edge ?

### Principe de base de ScenergiX

Le principe de mélange des bords est archivé par modulation linéaire du flux lumineux dans la zone de chevauchement de telle sorte que le flux lumineux dans cette zone égale celui du reste de l'image.

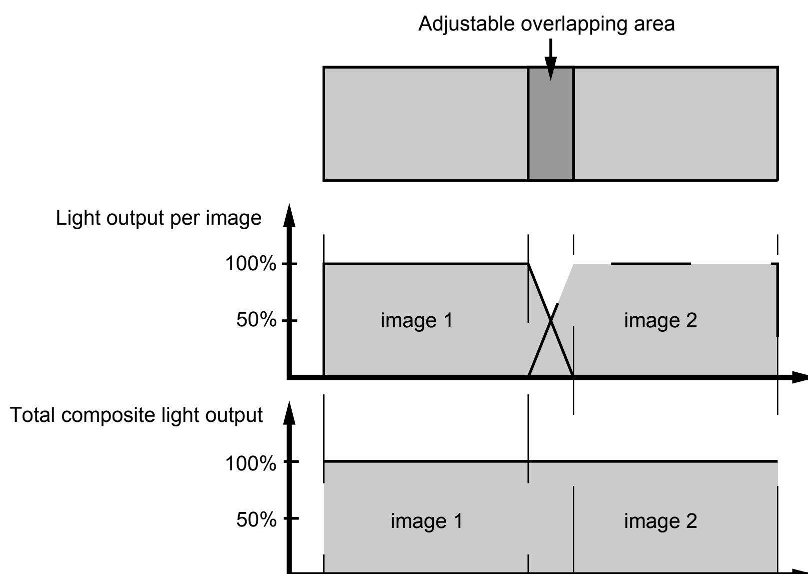



Image 13-19
Principe de base de ScenergiX

## 13.9.2 Préparatifs

### ScenergiX : préparatifs

Afin d'assurer un réglage ScenergiX correct, il est indispensable d'assurer la bonne mise en œuvre des réglages suivants sur l'ensemble des projecteurs :

- Convergence (convergence électronique)
- Géométrie
- Reproduction des couleurs (température des couleurs, niveaux d'entrée vidéo, réglages gamma)

### 13.9.3 Zone de chevauchement ScenergiX (scenergix horizontal)

#### Définitions

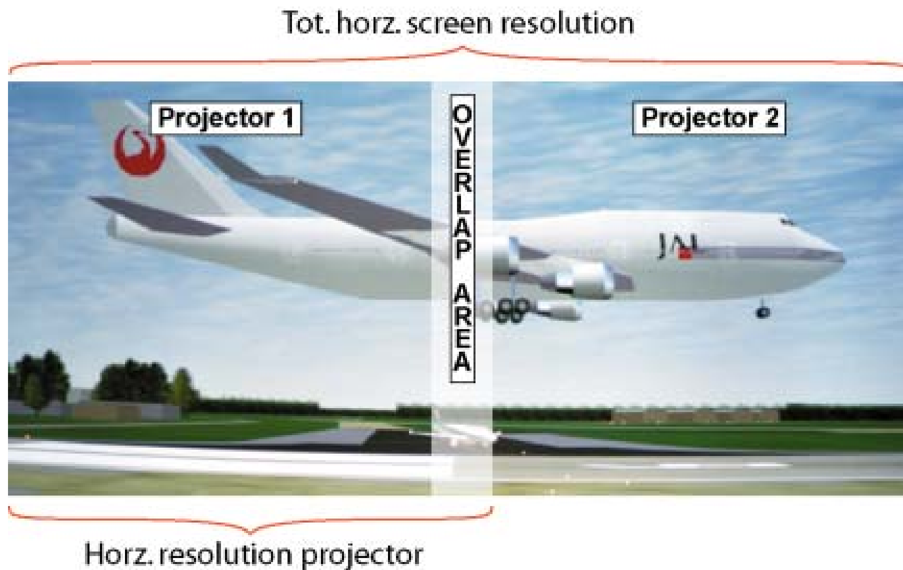



Image 13-20
Configuration Scenergix

Chevauchement : nombre de points qui se chevauchent

Résolution horizontale du 1er projecteur : 1024 pour les versions Graphics, 1280 pour les versions Reality, 1400 pour les projecteurs SXGA.

Résolution d'écran horizontale totale : [(résolution horizontale du 1er projecteur) x 2] moins le chevauchement.

Résolution horizontale source : nombre de points actifs de la source.

#### Réglage des points actifs (Pact) du premier projecteur

1. Allez dans le menu Fichier –> Editer du premier projecteur.
2. Saisissez la valeur de la résolution horizontale active (= Pact) comme suit :
   Pact = [(Résolution horz. du 1er projecteur)/(Résolution d'écran horiz. totale)] x (résolution horz. source)
3. Le départ horizontal (= Pstart) reste inchangé.

#### Réglage des points actifs (Pact) du second projecteur

1. Allez dans le menu Fichier –> Editer du second projecteur.
2. Saisissez la valeur de la résolution horizontale active (= Pact) comme suit :
   Pact = [(Résolution horz. du 1er projecteur)/(Résolution d'écran horiz. totale)] x (résolution horz. source)
3. Départ horizontal (= Pstart) = départ initial + [(Résolution horz. source) moins (Pact recalculé)].

#### Exemple

Résolution horizontale source : 1600 points

Résolution horizontale projecteurs 1 & 2 : 1024 points

Chevauchement : 100 points

Taille d'écran horizontale totale en points : 1948 points

Pact projecteur 1 = [(1024 / 1948)] x 1600 = 841 points

Pact projecteur 2 = [(1024 / 1948)] x 1600 = 841 points

Pstart projecteur 2 = Pstart projecteur 1 + (1600 – 841)

### 13.9.4 Zone de chevauchement ScenergiX (scenergix vertical)

#### Définitions

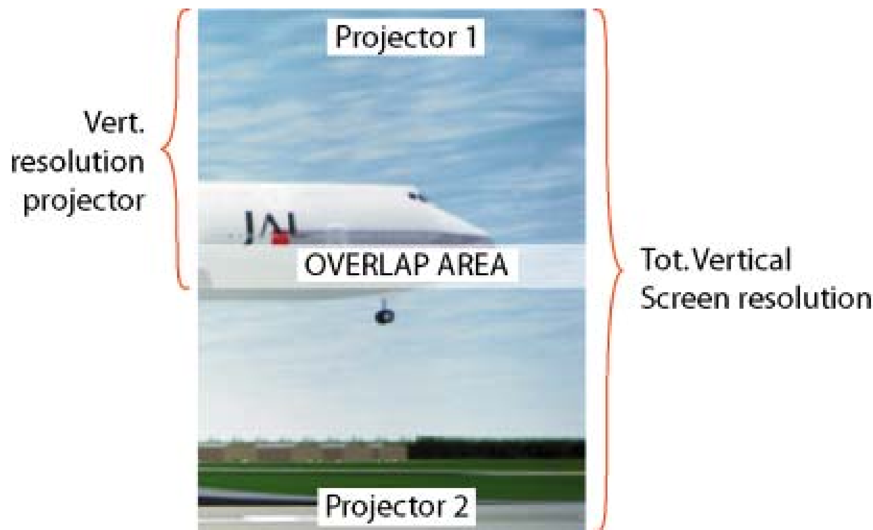



Image 13-21
Zone de chevauchement vertical Scenergix

Chevauchement : nombre de points qui se chevauchent

Résolution verticale du 1er projecteur : 768 pour les versions Graphics, 1024 pour les versions Reality, 1050 pour les projecteurs SXGA.

Résolution d'écran verticale totale : [(résolution verticale du 1er projecteur) x 2] moins (chevauchement).

Résolution verticale source : nombre de lignes actives de la source

#### Réglage des lignes actives (Lact) du premier projecteur

1. Allez dans le menu Fichier –> Editer du premier projecteur.
2. Saisissez la valeur de la résolution verticale active (= Lact) comme suit :
   Lact = [(résolution vert. du 1er projecteur)/(résolution d'écran vert. totale)] x (résolution vert. source)
3. Le départ vertical (= Lstart) reste inchangé.

#### Réglage des lignes actives (Lact) du second projecteur

1. Allez dans le menu Fichier –> Editer du second projecteur.
2. Saisissez la valeur de la résolution verticale active (= Lact) comme suit :
   Lact = [(Résolution vert. du 1er projecteur)/(Résolution d'écran vert. totale)] x (résolution vert. source)
3. Départ vertical (= Lstart) = départ initial + [(Résolution vert. source) moins (Lact recalculé)]

#### Exemple

Résolution verticale source : 1200 lignes

Résolution verticale projecteurs 1 & 2 : 768 lignes

Chevauchement : 50 lignes

Taille d'écran verticale totale : 1486 lignes

Lact projecteur 1 = [(768 / 1486)] x 1200 = 620 lignes

Lact projecteur 2 = [(768 / 1486)] x 1200 = 620 lignes

Lstart projecteur 2 = Lstart projecteur 1 + (1200 – 620)

### 13.9.5 Réglage de bordure ScenergiX

#### Qu'est-il possible de faire avec le menu Border (bordure) de ScenergiX ?

Ce menu sert à régler la largeur de la zone de mélange.

#### Pour sélectionner une bordure...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Réglages écran*. (image 13-22)

3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Réglages écran*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *ScenergiX*.
5. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *ScenergiX*.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Border*.
7. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner.

   Une boîte de dialogue apparaît. La bordure scenergix réelle s'affichera.
8. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner le réglage souhaité.




Image 13-22

### Réglage à l'aide des touches fléchées.

1. Lorsque vous êtes sur un réglage, utilisez la touche → ou ← pour déplacer le trait de bordure vers la position souhaitée.

   Le trait de bordure se déplace dans la direction voulue et le flux lumineux dans la zone de chevauchement est adapté. (image 13-23)

   Commencez par régler la largeur du premier projecteur, puis répétez l'opération pour le second projecteur. (image 13-24, image 13-25)

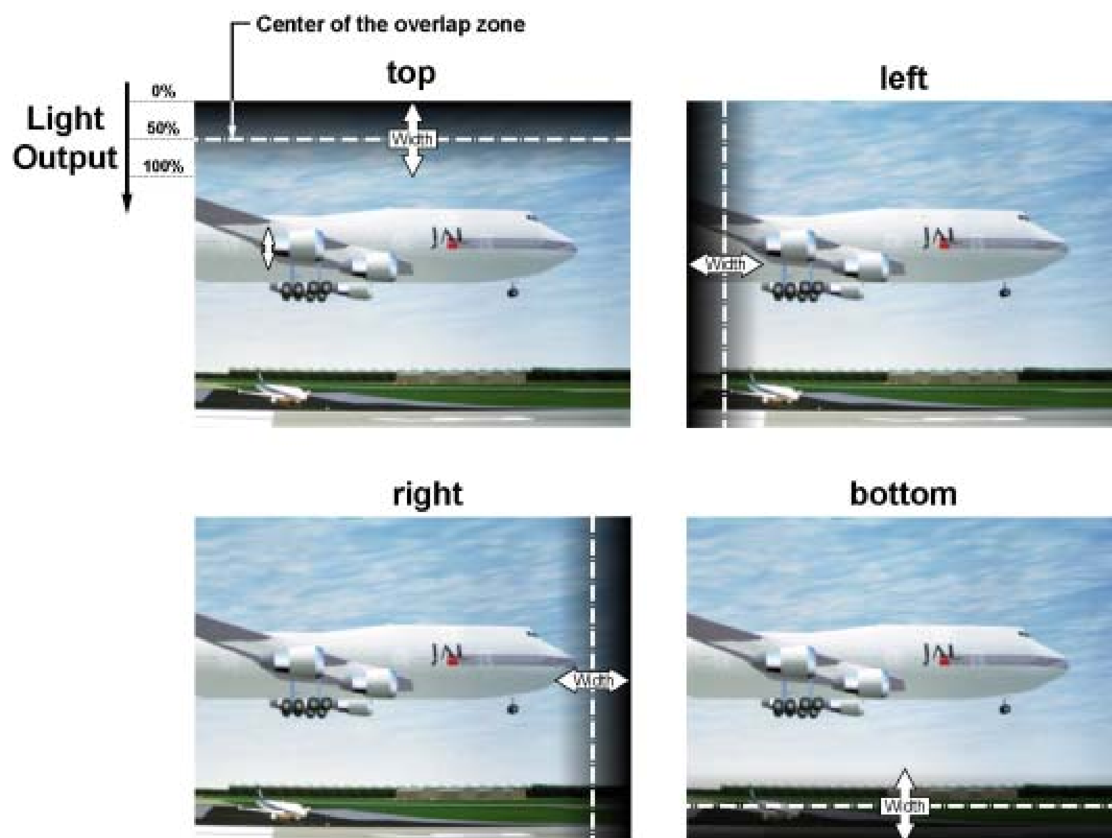



Image 13-23
Sélection des largeurs

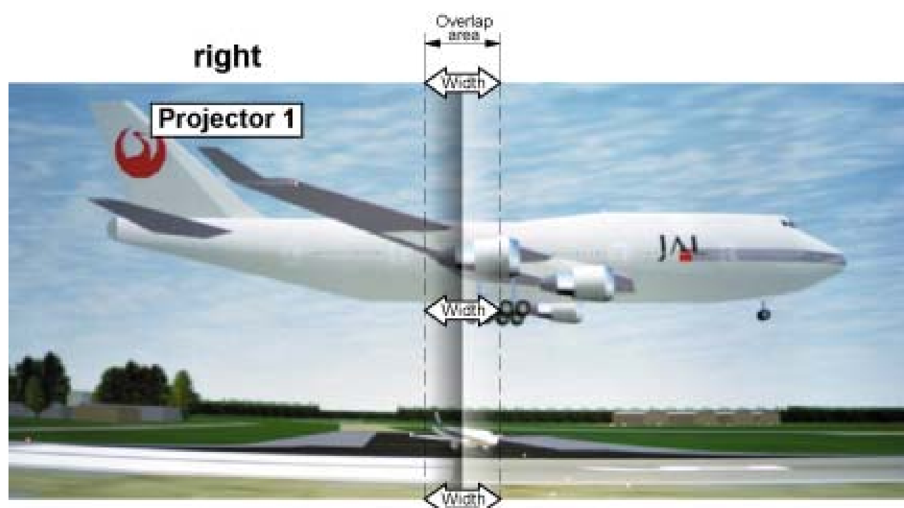



Image 13-24
Largeur définie pour le projecteur 1

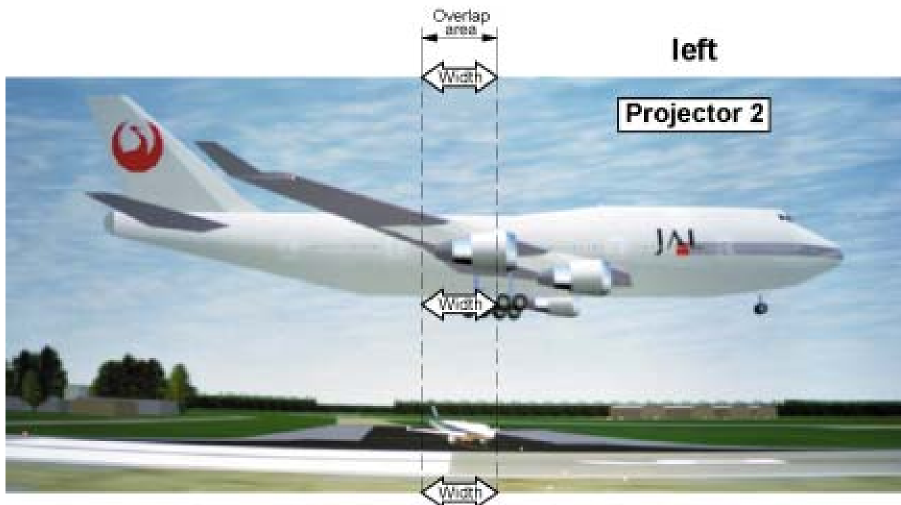



Image 13-25
Largeur définie pour le projecteur 2

### Réglage par saisie des valeurs exactes.

1. En présence d'un élément réglable, le fond (arrière-plan) de la zone de saisie sera coloré. Appuyez sur **ENTER**.

   La valeur se transforme en valeur à 3 chiffres et le premier chiffre est sélectionné.

2. Saisissez une valeur à l'aide des touches numériques de la télécommande.

   Le curseur passe automatiquement au chiffre suivant.

3. Appuyez sur **ENTER** pour activer la nouvelle valeur.



**Utilisez la fonction Reset (réinitialiser) pour revenir aux réglages par défaut.**

## 13.9.6 Niveau de noir des images

### Pourquoi

Sur les images sombres, la zone de chevauchement sera plus brillante que le reste de l'image. D'où la possibilité d'augmenter le niveau de noir du reste de l'image (à l'exclusion de la zone de chevauchement)

### Pour procéder au réglage...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Réglages écran*. (image 13-26)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Réglages écran*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *ScenergiX*.
5. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *ScenergiX*.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Niveau de noir*.
7. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner.

   Une boîte de dialogue apparaît sur un fond noir.

   Réglez le niveau de noir de la zone A jusqu'à ce que le niveau de noir des zones A, B et C soit identique (la zone C doit être réglée sur le second projecteur). (image 13-27)

   Utilisez la touche fléchée vers le haut ou vers le bas pour sélectionner le réglage (Tout, Rouge, Vert ou Bleu)

   Utilisez la touche fléchée vers la droite ou vers la gauche pour sélectionner le sens et la vitesse de réglage.

   Appuyez sur **ENTER** pour augmenter ou diminuer la valeur. Continuez à appuyer sur **ENTER** jusqu'à ce que la valeur souhaitée soit atteinte.




Image 13-26

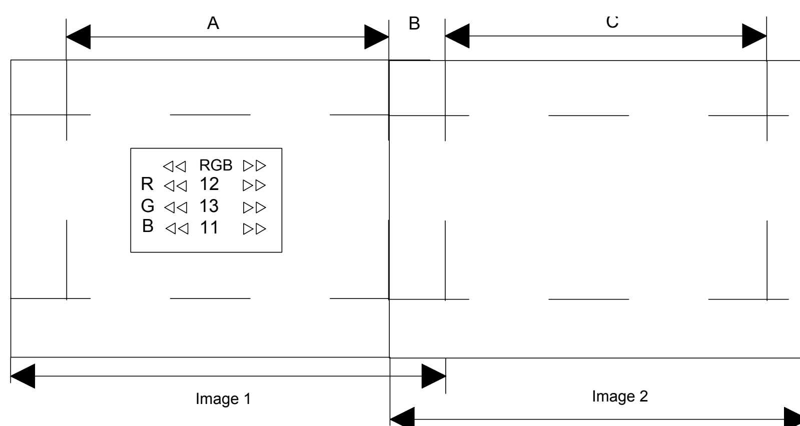



Image 13-27
Réglage du niveau de noir

# 14. MENU INSTALLATION

### Sommaire



## 14.1 Réglages de l’objectif

### Qu’est-il possible de faire ?

Les objectifs motorisés peuvent être réglés dans le menu Installation ou à l’aide des touches dédiées de la télécommande (voir chapitre "Prise en main", "Réglage rapide de l’objectif").

Les paramètres suivants sont réglables :

- Zoom
- Mise au point
- Décalage (y compris pour les objectifs non motorisés)

### Pour procéder à un zoom/à une mise au point ou à un décalage...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner le menu *Installation*. (image 14-1)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Installation*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Réglage de l’objectif*.
5. Appuyez sur **ENTER** pour lancer le réglage de zoom/mise au point.

   Une fenêtre de texte apparaît sur l’écran. (image 14-2)

| | |
|---|---|
| ↑ ou ↓ | Zoom de l’objectif |
| ← ou → | Mise au point de l’objectif |
| **ENTER** | pour déplacer la touche curseur entre zoom/mise au point et décalage vertical/horizontal. |
| **Logo** | pour basculer l’image entre la source active et la mire d’essai |

6. Appuyez sur **ENTER** pour passer en mode commutation.

   Voir image 14-3.

| | |
|---|---|
| ↑ ou ↓ | Décalage horizontal |
| ↑ ou ↓ | Décalage vertical |
| **ENTER** | pour déplacer la touche curseur entre décalage vertical/horizontal et zoom/mise au point |
| **Logo** | pour basculer l’image entre la source active et la mire d’essai |




Image 14-1

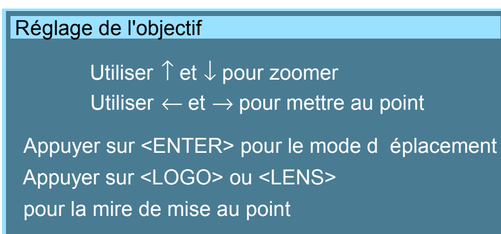



Image 14-2

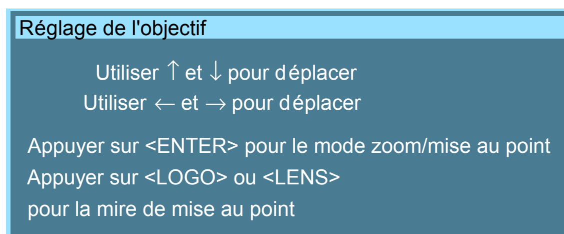



Image 14-3

## 14.2 Adresse projecteur

### Qu'est-il possible de faire ?

Dans certains cas, l'adresse du projecteur doit être modifiée, par exemple si une télécommande unique est utilisée pour commander 2 projecteurs ou plus dans une pièce.

Le réglage de l'adresse du projecteur effectué sur le projecteur doit correspondre avec le réglage effectué sur la télécommande.

### Qu'est-il possible de modifier ?

Dans le menu "Modifier adresse projecteur", les éléments suivants sont modifiables

- Adresse projecteur : adresse définie par l'utilisateur. Réglable entre 0 et 255 lorsque la commande est opérée via RS232 et entre 0 et 9 lorsque la commande est opérée via la télécommande
- Adresse commune : adresse pouvant être 0 ou 1

### Pour modifier l'adresse du projecteur...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner le menu *Installation*. (image 14-4)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Installation*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Adresse projecteur*.
5. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   Une boîte de dialogue apparaît sur l'écran. L'option Adresse projecteur est sélectionnée. (image 14-5)
6. Appuyez sur **ENTER** pour accéder au mode édition.

   Le chiffre le plus à droite sera sélectionné. Utilisez la touche fléchée vers la gauche pour passer aux autres chiffres. (image 14-6)
7. Saisissez une adresse entre 0 et 255 à l'aide des touches numériques de la télécommande, puis appuyez sur **ENTER** pour activer.



Image 14-4

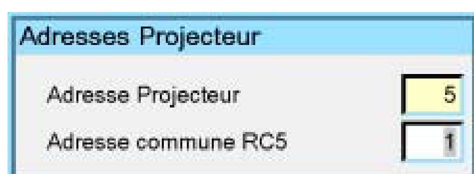


Image 14-5

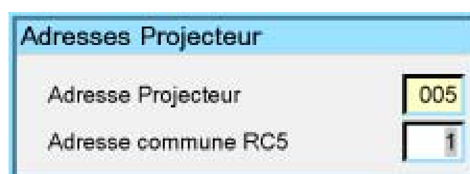


Image 14-6

### Pour modifier l'adresse commune...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner le menu *Installation*. (image 14-7)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Installation*
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Adresse projecteur*
5. Appuyez sur **ENTER**

   Une boîte de dialogue apparaît à l'écran. Utilisez ↑ pour défiler jusqu'à l'adresse Common RC5. (image 14-8)
6. Appuyez sur **ENTER** pour accéder au mode édition.

   Le chiffre sera sélectionné. (image 14-9)
7. Saisissez l'adresse commune 0 ou 1.



Image 14-7

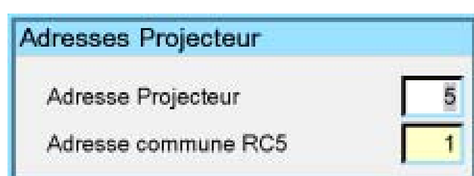


Image 14-8



Image 14-9

## 14.3 Orientation

### Orientations du projecteur

Selon l'orientation du projecteur, les réglages internes de celui-ci doivent être corrigés. Voir également le chapitre "Installation", "Orientation".

### Pour modifier l'orientation...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner le menu *Installation*. (image 14-10)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Installation*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Orientation*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner l'orientation souhaitée.
7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   La projection est corrigée et une puce blanche indique la configuration active.




Image 14-10

## 14.4 Langue

### Liste des langues

La liste des langues disponibles dépend du logiciel du projecteur.

Langues disponibles par défaut :

- Anglais
- Français
- Allemand
- Espagnol

### Pour changer la langue...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner le menu *Installation*. (image 14-11)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Installation*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Langue*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner la langue souhaitée.
7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

   La langue est appliquée et une puce blanche indique la configuration active.

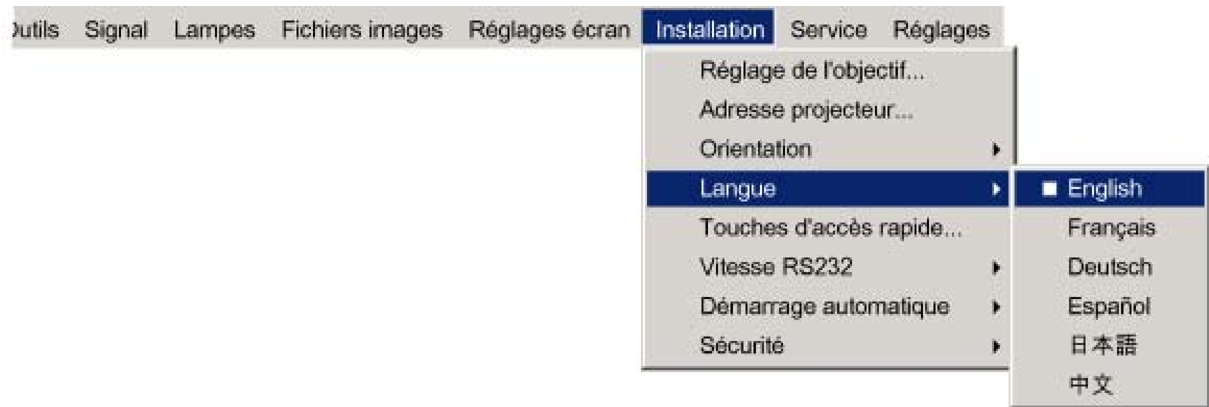



Image 14-11

## 14.5 Touches d'accès rapide

### Qu'est-il possible de faire ?

Les 3 touches de fonction en haut de la télécommande (F1, F2 et F3) peuvent être associées à un élément particulier de l'un des menus.

Toute fonction non protégée par un mot de passe peut être associée à une touche de fonction.

### Pour obtenir une vue d'ensemble des touches d'accès rapide...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner le menu *Installation*. (image 14-12)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Installation*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Touches d'accès rapide*.
5. Appuyez sur **ENTER**.

   La fenêtre de texte offrant une vue d'ensemble des touches d'accès rapide apparaît sur l'écran. (image 14-13)

   Fontions préprogrammées par défaut : couleur, luminosité et contraste.




Image 14-12




Image 14-13

### Pour programmer les touches d'accès rapide...

1. Faites défiler la barre de menu jusqu'à l'élément de menu souhaité.

2. Appuyez sur la touche de fonction souhaitée pendant 3 secondes.
   L'élément de menu est mémorisé dans la touche d'accès rapide. Le message *Touche d'accès rapide mémorisée* s'affiche.

## 14.6 Vitesse RS232

### Pour modifier la vitesse...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner le menu *Installation*. (image 14-14)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Installation*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Vitesse RS232*
5. Appuyez sur → pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner la vitesse souhaitée.
7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

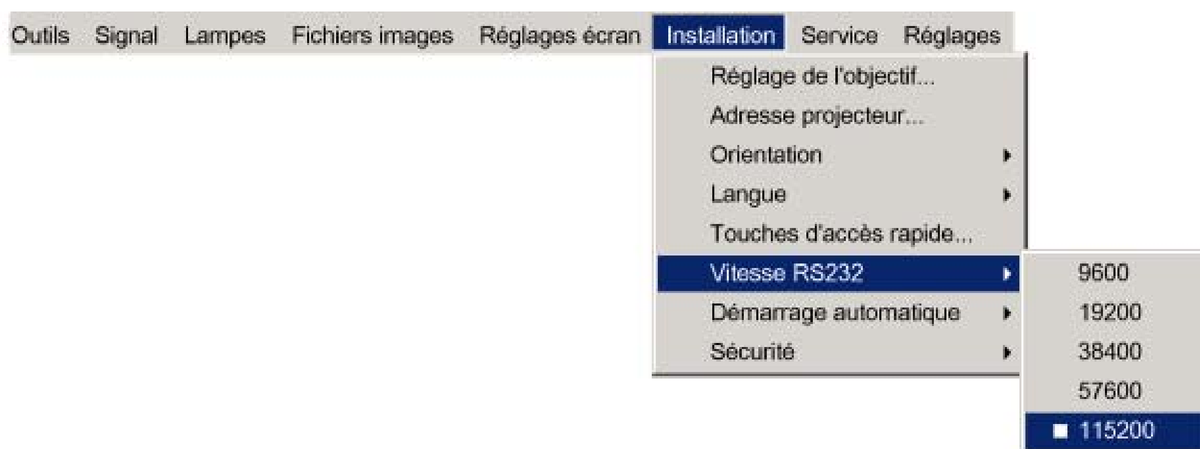



Image 14-14

## 14.7 Démarrage automatique

### Qu'est-il possible de faire ?

Le démarrage automatique permet de redémarrer immédiatement le projecteur à la suite d'une coupure de courant (panne), sans passer par l'état de veille.

Le projecteur redémarre au retour du courant et récupère les réglages antérieurs (source antérieure,...).

Cette fonction peut être désactivée si elle n'est pas souhaitée ou inappropriée pour des raisons de sécurité, etc.



**PRÉCAUTION: A remarquer que l'activation du mode de démarrage automatique implique les précautions nécessaires en ce qui concerne la sécurité des personnes situées dans le voisinage plus au moins directe du projecteur (éblouissement,...).**

**S'assurer que les personnes ou le projecteur ne seront pas affectés par des conditions environnantes modifiées à la reprise du courant.**

### Pour activer/désactiver la fonction Démarrage automatique...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner le menu *Installation*. (image 14-15)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Installation*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Démarrage automatique*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↓ ou ↑ pour activer/désactiver le démarrage automatique.

| | |
|---|---|
| Marche | Démarrage automatique activé |
| Ar-<br>rêt | Démarrage automatique désactivé |

7. Appuyez sur **ENTER** pour valider.

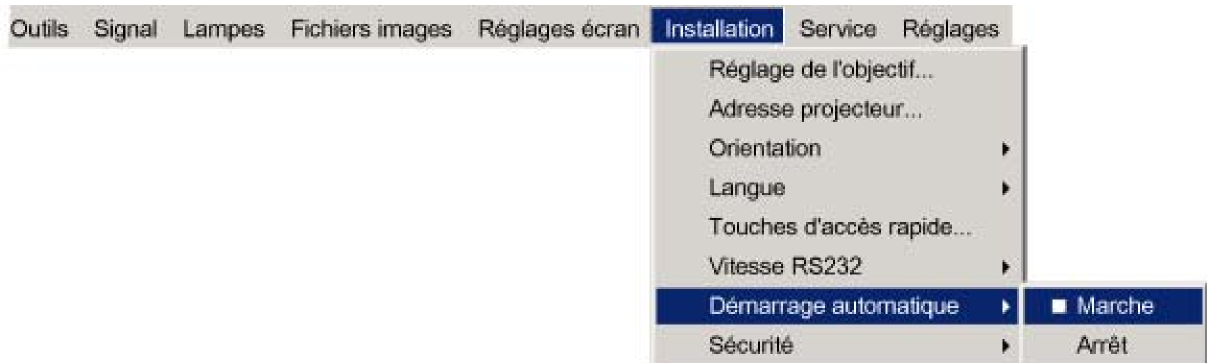



Image 14-15

## 14.8 Sécurité

### Qu'est-il possible de faire ?

Une fonction de sécurité est implémentée dans le projecteur pour permettre la protection contre le vol.

Un code PIN permet à l'utilisateur de verrouiller le projecteur en cas de saisie erronée du code.

Le code PIN doit être saisi à chaque démarrage (mise sous tension). La saisie consécutive de trois codes erronés déclenche un cycle d'attente de 15 minutes, la deuxième saisie d'une série de 3 codes erronés un cycle d'attente de 30 minutes, puis d'1 heure, etc...

Il est possible d'activer ou de désactiver le mode sécurité.

### Pour activer le mode sécurité...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Installation*. (image 14-16)
3. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Sécurité*.
5. Appuyez sur la touche ↓ pour ouvrir le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Marche*.

| | |
|---|---|
| Marche | Fonction de sécurité activée<br>L'écran de démarrage affichera le nom du propriétaire du projecteur.<br>La saisie du code PIN sera nécessaire chaque fois que le projecteur n'est plus alimenté. |
| Ar-<br>rêt | Fonction de sécurité désactivée |

7. Appuyez sur **ENTER**.

   Une boîte de dialogue apparaît. (image 14-17)
8. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner **YES**, puis appuyez sur **ENTER** pour valider.

   Une boîte de dialogue apparaît. (image 14-18)
   Les informations suivantes doivent être saisies :
   - Votre nom
   - Le nom de la société
   - Adresse ou lieu

   Pour plus d'infos sur la saisie des caractères à l'aide de la télécommande, voir "Utilisation des boîtes de dialogue", page 48.
9. Appuyez sur **ACCEPT**.

Une boîte de dialogue apparaît.

Saisissez le code PIN, puis confirmez le code PIN que vous venez de saisir. (image 14-19)

Une fenêtre d'information apparaît ensuite. Appuyez sur **ENTER** ou sur **BACK** pour quitter. (image 14-20)

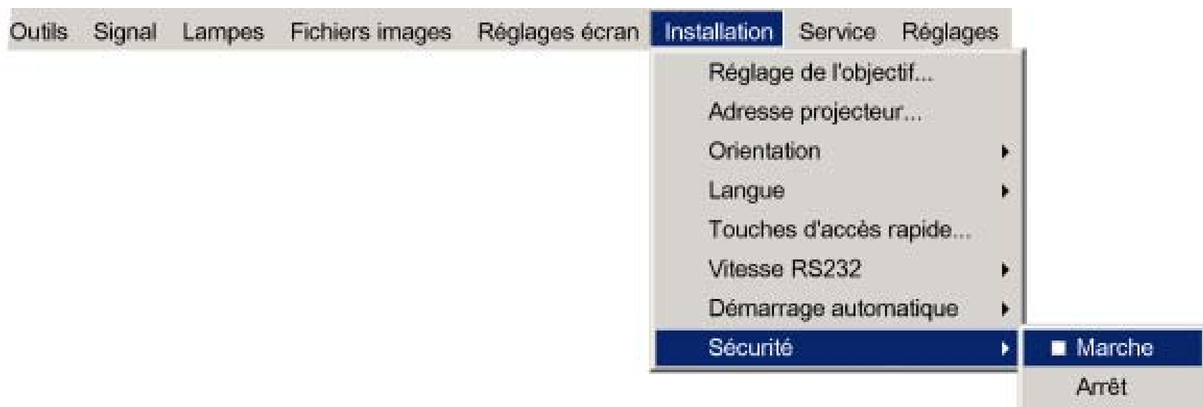



Image 14-16

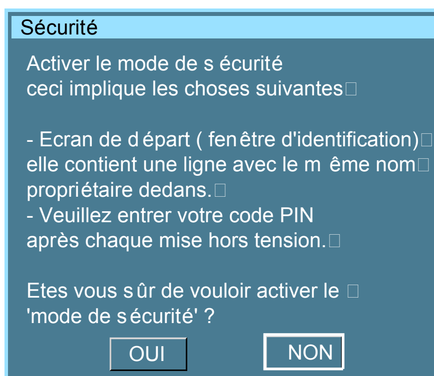



Image 14-17

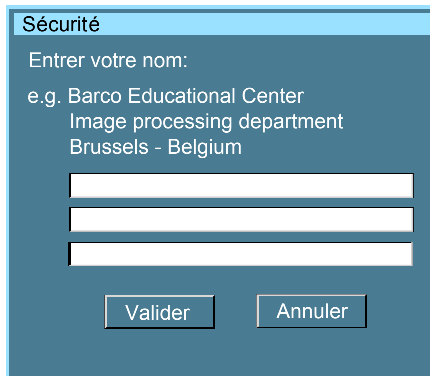



Image 14-18

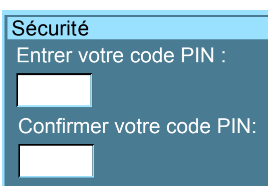



Image 14-19

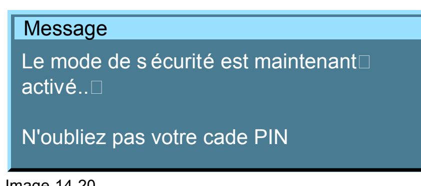



Image 14-20

## Pour désactiver le mode sécurité...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Installation*. (image 14-21)
3. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Sécurité*.
5. Appuyez sur la touche ↓ pour ouvrir le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Arrêt*
7. Appuyez sur **ENTER** pour valider

   Une boîte de dialogue Saisir code PIN s'affiche.
8. Saisissez votre code PIN.

   Si celui-ci est correct, le mode sécurité est désactivé.

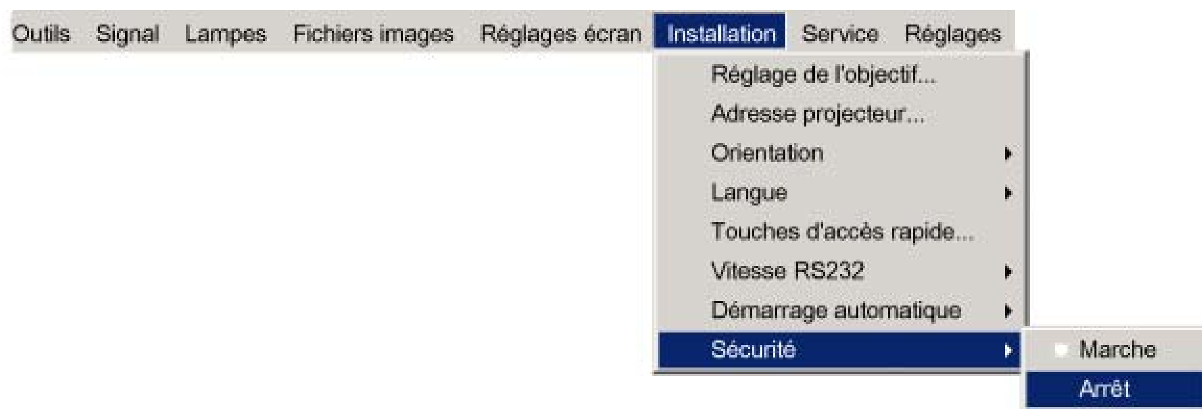

Outils
Signal
Lampes
Fichiers images
Réglages écran
Installation
Service
Réglages
Réglage de l'objectif...
Adresse projecteur...
Orientation
Langue
Touches d'accès rapide...
Vitesse RS232
Démarrage automatique
Sécurité
Marche
Arrêt

Image 14-21

# 15. SERVICE

### Sommaire

- Table des versions
- Alimentation lampe et générale
- Identification circuit
- Diagnostics
- Formatter firmware
- Remise à zéro du formateur

## 15.1 Table des versions

### Qu’est-ce qui est possible ?

Obtenir une vue d’ensemble des différentes versions de logiciel et micrologiciel (firmware) installées dans le projecteur.

### Pour obtenir la table des versions...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 15-1)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l’élément *Service*.
3. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Version table...*.
5. Appuyez sur **ENTER**.

   Une boîte de dialogue d’options s’ouvre. (image 15-2)

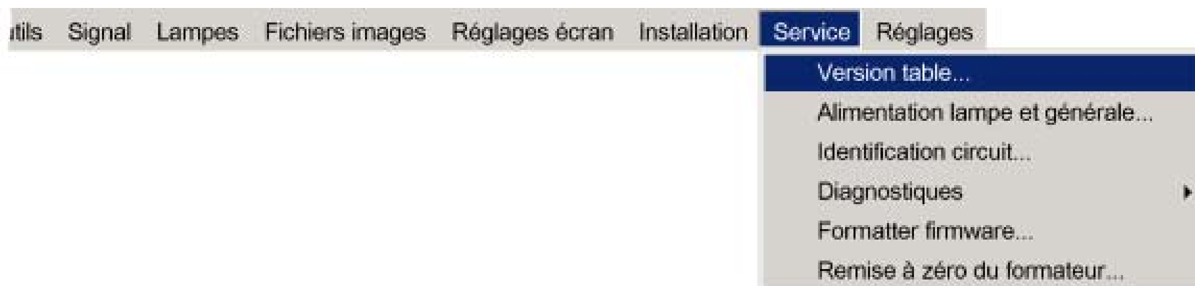



Image 15-1

**Version table**

| | |
|---|---|
| Default Program | 01.02 |
| Default Program Backup | 01.02 |
| BootCode | 01.02 |
| Standard Cpu Config | 02.02 |
| Standard Cpu Config Backup | 02.02 |
| PMP Config1 | 01.02 |
| PMP Config2 | 00.00 |
| Backplane Config | 01.02 |
| Character map | 01.02 |

Image 15-2

## 15.2 Alimentation lampe et générale

### Qu’est-ce qui est possible ?

Obtenir une vue d’ensemble de la version de micrologiciel de la valeur µC et des températures mesurées.

### Pour obtenir la vue d'ensemble intitulée Alimentation lampe et générale...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 15-3)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Service*.
3. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Alimentation lampe et générale...*.
5. Appuyez sur **ENTER**.
   Une boîte de dialogue de liste s'ouvre. (image 15-4)




Image 15-3

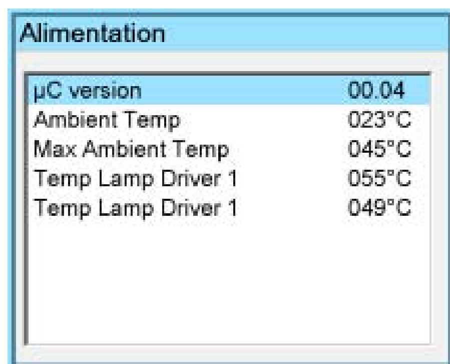



Image 15-4

## 15.3 Identification circuit

### Qu'est-ce qui est possible ?

Obtenir une vue d'ensemble des numéros d'article des circuits installés dans le projecteur.

### Pour obtenir une vue d'ensemble...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 15-5)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Service*.
3. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Identification circuit...*.
5. Appuyez sur **ENTER**.
   Une boîte de dialogue de liste s'ouvre. (image 15-6)




Image 15-5

**Identification circuit**

| | |
|---|---|
| PMP (Pixel Map Processor) | R764284 |
| Backplane | R7634371 |
| Entrée mise en page 1 | R763990 |
| Entrée mise en page 2 | R764091 |
| Entrée mise en page 3 | R763456 |
| Alimentation | B401034 |

Image 15-6

## 15.4 Diagnostics

### Sommaire

- Diagnostics I²C
- Alimentation lampe et générale

### 15.4.1 Diagnostics I²C

#### Qu’est-il possible de faire ?

Le bus I²C permet le diagnostic de différentes composantes matérielles

#### Pour afficher le menu Diagnostics...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l’élément *Service*. (image 15-7)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Service*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Diagnostics*.
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *I²C*.
7. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner I²C.

   Une fenêtre de texte apparaît. (image 15-8)

   Les éléments assortis d’une icône verte sont OK. Les éléments assortis d’une icône rouge rencontrent un problème.
8. Utilisez ← ou → pour faire défiler la liste.




Image 15-7

Diagnostiques I2C

| Appareil | Adresse Esclave |
|---|---|
| Lamp driver | 0x78 |
| Lamp Eeprom | 0xA0 |
| Power Supply | 0x30 |
| I2C Mulitplexer | 0xE0 |
| Red Formatter | 0x34 |
| Green Formatter | 0x36 |
| Blue Formatter | 0x38 |
| Motor driver | 0x1A |

Image 15-8

## 15.4.2 Alimentation lampe et générale

### Qu'est-il possible de faire ?

Cet élément de menu fournit une vue d'ensemble des erreurs d'alimentation concernant les lampes et l'électricité.

### Pour afficher ce menu de synthèse...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Service*. (image 15-9)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Service*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Diagnostics*.
5. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Alimentation lampe et générale*.
7. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner *Alimentation lampe et générale*.

   Une fenêtre de texte signalant les erreurs apparaît. (image 15-10)




Image 15-9

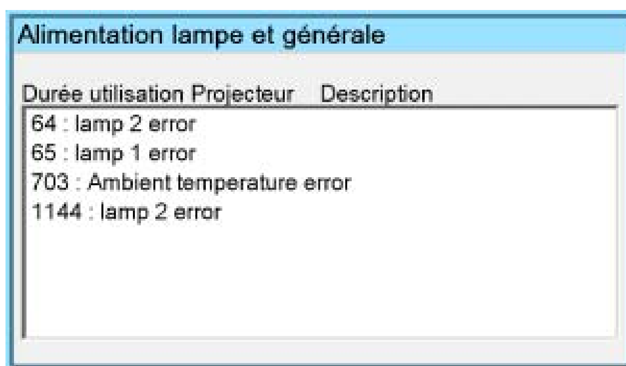



Image 15-10

## 15.5 Formatter firmware

### Comment afficher ?

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 15-11)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Service*.
3. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Formatter firmware...*.
5. Appuyez sur **ENTER**.

   Une boîte de dialogue d'options s'ouvre. (image 15-12)

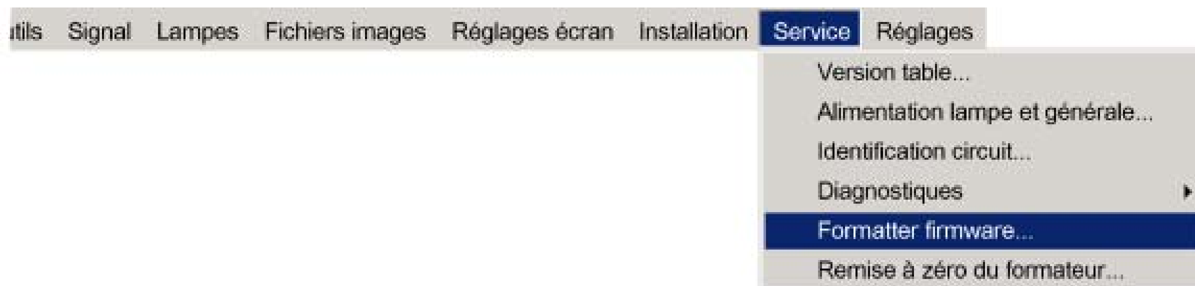



Image 15-11

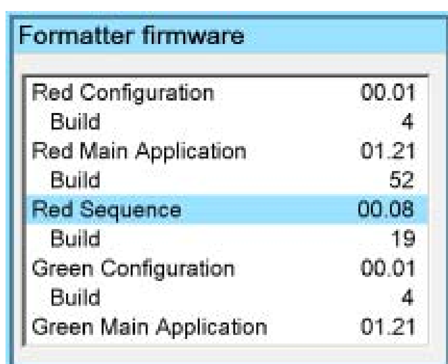



Image 15-12

## 15.6 Remise à zéro du formateur

### Qu'est-il possible de faire ?

Au démarrage, il est possible qu'une ou plusieurs couleurs ne démarrent pas correctement.

Pour résoudre ce problème, les formateurs seront démarrés. Durant ce processus, l'image disparaîtra pendant quelques secondes.

### Pour afficher...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu. (image 15-13)
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Service*.
3. Appuyez sur la touche **?** pour dérouler le menu.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Remise à zéro du formateur...*.
5. Appuyez sur **ENTER**.

   Une boîte de dialogue de confirmation s'ouvre. (image 15-14)




Image 15-13

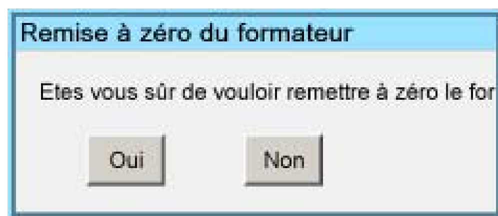



Image 15-14

# 16. MENU RÉGLAGES (VÉRIFICATION)

### Sommaire





**Tous les éléments du menu Réglages sont fournis à des fins de vérification. Aucun réglage n'y est possible.**

## 16.1 Mire interne

### Pour sélectionner...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l'élément *Réglages*. (image 16-1)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Réglages*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Mire interne*.
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner la mire interne souhaitée.
   Les mires internes suivantes sont disponibles :
   - Pureté
   - Bordure
   - Grille
   - Barre de couleur
   - Echiquier
   - Blanc
   - HGBWS
   - Mire de caractères
7. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner.

   La mire d'essai sélectionnée s'affiche.




Image 16-1

### Lorsque l'option Mire de caractères est sélectionnée

Une mire de caractères est constituée de plusieurs pages :

1. Appuyez sur **ENTER** pour passer à la mire (page) suivante.
2. Appuyez sur **BACK** pour passer à la mire (page) précédente.
3. Appuyez sur **MENU** pour revenir à la structure de menu.

## 16.2 Convergence



**Sert uniquement à des fins de vérification de la convergence, aucun réglage n’est possible dans ce champ. En cas de problème de convergence, contactez un centre de service Barco.**

### Pour sélectionner...

1. Appuyez sur **MENU** pour activer la barre de menu.
2. Appuyez sur → pour sélectionner l’élément *Réglages*. (image 16-2)
3. Appuyez sur ↓ pour dérouler le menu *Réglages*.
4. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner *Convergence*.
5. Appuyez sur la touche ↓ pour dérouler le menu.
6. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner la mire d’essai de convergence souhaitée.
7. Appuyez sur **ENTER** pour sélectionner.
   La mire d’essai sélectionnée s’affiche.




Image 16-2

## 16.3 Plus...

### Accès

Les éléments concernés par la fonction Plus sont uniquement accessibles aux techniciens de service moyennant un code clé spécial.

# A. MODES D'AFFICHAGE D'USINE (FICHIERS IMAGE STANDARDS)

## A.1 Vue d'ensemble des tableaux

### Vue d'ensemble des tableaux

Les fichiers images standard suivants sont pré-programmés dans le projecteur.

| Nom[4] | Résolution[5] | Fvert Hz[6] | FHor kHz[7] | Fpix MHz[8] | Ptot[9] | Pact[10] | Ltot[11] | Lact[12] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1600_48V | 1600x600i | 48,040 | 62,500 | 135,000 | 2160 | 1600 | 651 | 600 |
| CGA | 640x200i | 59,924 | 15.700 | 14.318 | 912 | 640 | 262 | 200 |
| COMPUSC4 | 1024x480i | 29,945 | 30,694 | 39,779 | 1296 | 1024 | 512 | 480 |
| DOS1_70 | 720x400 | 70 | 31,500 | 28,350 | 900 | 720 | 449 | 400 |
| DOS3_56 | 640x400 | 56 | 24,800 | 21,030 | 848 | 640 | 440 | 400 |
| DOS4_85 | 640x400 | 85 | 37,860 | 31,500 | 832 | 640 | 445 | 400 |
| ED | 735x480 | 59,943 | 31,470 | 28,638 | 910 | 735 | 525 | 480 |
| EGA | 640x350 | 59,702 | 21,851 | 16,257 | 744 | 640 | 366 | 350 |
| ESVGA_75 | 832x624 | 73 | 47,900 | 53,648 | 1120 | 832 | 660 | 624 |
| EXGA_60 | 1152x864 | 60 | 54,900 | 79,934 | 1456 | 1152 | 916 | 864 |
| EXGA_80 | 1152x864 | 80,000 | 76,499 | 110,159 | 1140 | 1152 | 958 | 864 |
| EXGA_85 | 1152x864 | 85 ,000 | 77,202 | 121,671 | 1576 | 1152 | 907 | 864 |
| EXGA1_70 | 1152x864 | 70 | 63,800 | 94,424 | 1480 | 1152 | 912 | 864 |
| EXGA1_75 | 1152x864 | 75 | 67,499 | 107,999 | 1600 | 1152 | 900 | 864 |
| EXGA2_70 | 1152x864 | 70 | 66,098 | 99,941 | 1512 | 1152 | 945 | 864 |
| EXGA2_75 | 1152x864 | 75 | 75,199 | 110,092 | 1464 | 1152 | 1002 | 864 |
| FMR | 640x400i | 42,323 | 36,440 | 28,570 | 784 | 640 | 431 | 400 |
| GE_50 | 640x400 | 50 | 31,200 | 44,928 | 1440 | 1163 | 625 | 522 |
| GE_60 | 1085x480 | 60 | 30,700 | 41,261 | 1344 | 1085 | 512 | 480 |
| hd_1080i | 1920x540 | 60 | 33,750 | 74,249 | 2200 | 1920 | 563 | 540 |
| hd_24p | 1920x1080 | 24,000 | 27,000 | 74,000 | 2750 | 1920 | 1125 | 1080 |
| hd_24sf | 1950x540 | 48,000 | 27,000 | 74,000 | 2750 | 1950 | 562 | 540 |
| hd_25i | 1920x540 | 50,000 | 28,125 | 74,000 | 2640 | 1920 | 562 | 540 |

4. Nom : nom du fichier, contient les réglages.
5. Résolution : résolution de l'image ; suivie de ..i signifie interlaced (entrelacé).
6. Fvert Hz : fréquence de rafraîchissement verticale de la source
7. FHor kHz : fréquence de rafraîchissement horizontale de la source
8. Fpix MHz : fréquence des points
9. Ptot : nombre de points total sur une ligne horizontale.
10. Pact : nombre de points actifs sur une ligne horizontale.
11. Ltot: nombre de lignes total dans une trame
12. Lact: nombre de lignes actives dans une trame.

| Nom[4] | Résolution[5] | Fvert Hz[6] | FHor kHz[7] | Fpix MHz[8] | Ptot[9] | Pact[10] | Ltot[11] | Lact[12] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| hd_25p | 1920x1080 | 25,000 | 28,125 | 74,000 | 2640 | 1920 | 1125 | 1080 |
| hd_30p | 1920x1080 | 30,000 | 33,750 | 74,000 | 2200 | 1920 | 1125 | 1080 |
| hd_60p | 1280x720 | 60,000 | 45,000 | 74,000 | 1650 | 1280 | 750 | 720 |
| INTER_GR | 1184x886 | 67,170 | 61,796 | 92,941 | 1504 | 1184 | 920 | 886 |
| IQPC_SXGA_2 | 1366x1024 | 59 | 62,933 | 106,230 | 1688 | 1366 | 1067 | 1024 |
| IQPC_SXGA_D | 1280x1024 | 60 | 63,857 | 107,791 | 1688 | 1280 | 1063 | 1024 |
| IQPC_XGA_1 | 1024x768 | 61 | 49,005 | 65,863 | 1344 | 1024 | 807 | 768 |
| IQPC_XGA_2 | 1024x768 | 60 | 48,485 | 65,164 | 1344 | 1024 | 807 | 768 |
| IQPC_XGA_D | 1024x768 | 61 | 49,005 | 65,863 | 1344 | 1024 | 806 | 768 |
| MAC_3 | 512x384 | 60,147 | 24,480 | 15,667 | 640 | 512 | 407 | 384 |
| MAC_4 | 560_384 | 60,147 | 24,480 | 17,234 | 704 | 560 | 407 | 384 |
| MAC_5 | 512x342 | 60,158 | 22,259 | 16,670 | 704 | 512 | 370 | 342 |
| MAC_6 | 832x624 | 74,546 | 49,722 | 57,280 | 1152 | 832 | 667 | 624 |
| MAC_7 | 1024x768 | 74,907 | 60,150 | 80,000 | 1330 | 1024 | 803 | 768 |
| MAC_LC | 640x480 | 66,619 | 34,975 | 31,338 | 896 | 640 | 525 | 480 |
| MAC_POR | 640x870 | 74,996 | 68,846 | 57,280 | 932 | 640 | 918 | 870 |
| METH_BOOT1 | 720x400 | 70 | 31,500 | 28,350 | 900 | 720 | 448 | 400 |
| METH_BOOT2 | 640x480 | 59 | 31,000 | 24,800 | 800 | 640 | 524 | 480 |
| MXGA_100 | 1152x864 | 100 | 92,997 | 145,820 | 1568 | 1152 | 930 | 864 |
| NTSC | 675x240 | 60 | 15,748 | 13,512 | 858 | 675 | 263 | 240 |
| NTSC_LIMO_x2 | 834x482 | 60 | 31,496 | 32,252 | 1024 | 834 | 525 | 482 |
| NTSC_LIMO_x3 | 834x715 | 60 | 46,646 | 47,766 | 1024 | 834 | 778 | 715 |
| NTSC_LIMO_x4 | 834x961 | 60 | 62,992 | 64,504 | 1024 | 834 | 1050 | 961 |
| PAL | 675x286 | 50 | 15,625 | 13,500 | 864 | 675 | 313 | 286 |
| PAL_LIMO_x2 | 834x574 | 50 | 31,250 | 32,000 | 1024 | 834 | 626 | 574 |
| PAL_LIMO_x3 | 834x850 | 50 | 46,296 | 47,407 | 1024 | 834 | 926 | 850 |
| PAL_LIMO_x4 | 834x1146 | 50 | 62,500 | 64,000 | 1024 | 834 | 1250 | 1146 |
| PAM500 | 640x400 | 60,000 | 26,400 | 22,810 | 864 | 640 | 440 | 400 |
| PAM800 | 1120x375i | 44,936 | 36,443 | 50,000 | 1372 | 1120 | 406 | 375 |
| PC98_2 | 1120x375i | 39,994 | 32,835 | 47,840 | 1457 | 1120 | 411 | 375 |
| PC98_3 | 1120x750 | 60,000 | 50,000 | 78,569 | 1571 | 1120 | 833 | 750 |
| S1152_66 | 1152x900 | 66,004 | 61,846 | 94,500 | 1528 | 1152 | 937 | 900 |

| Nom[4] | Résolution[5] | Fvert Hz[6] | FHor kHz[7] | Fpix MHz[8] | Ptot[9] | Pact[10] | Ltot[11] | Lact[12] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S1152_76 | 1152x900 | 76,637 | 71,809 | 108,000 | 1504 | 1152 | 937 | 900 |
| S1600_67 | 1600x1280 | 67 | 89,286 | 200,000 | 2240 | 1600 | 1334 | 1280 |
| SDI_625 | 675x278i | 25,000 | 15,625 | 13,500 | 864 | 720 | 313 | 278 |
| SDI_525 | 675x240i | 29,970 | 15,734 | 13,500 | 858 | 720 | 263 | 240 |
| SG_50 | 1600x1200 | 50,000 | 62,500 | 130,313 | 2085 | 1600 | 1250 | 1200 |
| SG_60_1 | 1280x1024 | 60,000 | 63,900 | 107,352 | 1680 | 1280 | 1065 | 1024 |
| SG_60_2 | 1024x768 | 60,000 | 48,780 | 64,390 | 1320 | 1024 | 813 | 768 |
| SG_60_3 | 960x680 | 60,000 | 43,200 | 54,432 | 1260 | 960 | 720 | 680 |
| SG_60_4 | 1600x1200 | 60,000 | 75,000 | 156,375 | 2085 | 1600 | 1250 | 1200 |
| STOR_100 | 764x287 | 100 | 31,300 | 30,361 | 970 | 764 | 313 | 287 |
| STOR_120 | 810x247 | 119 | 31,300 | 30,361 | 970 | 810 | 263 | 247 |
| STOR_50 | 1024x512 | 50 | 31,300 | 40,064 | 1280 | 1024 | 625 | 512 |
| STOR_60 | 1024x512 | 60 | 31,300 | 40,064 | 1280 | 1024 | 525 | 512 |
| SUNEWS67 | 1280x1024 | 67,189 | 71,691 | 117,000 | 1632 | 1280 | 1067 | 1024 |
| SUNEWS76 | 1280x1024 | 76,107 | 81,130 | 135,000 | 1664 | 1280 | 1066 | 1024 |
| SUNXGA60 | 1024x768 | 59,984 | 48,287 | 64,125 | 1328 | 1024 | 805 | 768 |
| SUNXGA70 | 1024x768 | 70,041 | 56,596 | 74,250 | 1312 | 1024 | 808 | 768 |
| SUNXGA77 | 1024x768 | 77,069 | 62,040 | 84,375 | 1360 | 1024 | 805 | 768 |
| SUP_MAC | 1024x768 | 60,000 | 48,780 | 63,999 | 1312 | 1024 | 813 | 768 |
| SVGA_56V | 800x600 | 56,250 | 35,156 | 36,000 | 1024 | 800 | 625 | 600 |
| SVGA_60V | 800x600 | 60,317 | 37,879 | 40,000 | 1056 | 800 | 628 | 600 |
| SVGA_72_1 | 800x600 | 72,084 | 48,080 | 50,003 | 1040 | 800 | 666 | 600 |
| SVGA_72_2 | 800x600 | 72,084 | 48,080 | 50,003 | 1040 | 800 | 667 | 600 |
| SVGA_75 | 800x600 | 75,000 | 46,875 | 75,000 | 1056 | 800 | 625 | 600 |
| SVGA_85 | 800x600 | 85,000 | 53,635 | 56,250 | 1048 | 800 | 631 | 600 |
| SXGA_72_1 | 1280x1024 | 72 | 76,699 | 128,854 | 1680 | 1280 | 1061 | 1024 |
| SXGA_72_2 | 1280x1024 | 72 | 76,970 | 130,080 | 1690 | 1280 | 1069 | 1024 |
| SXGA_75 | 1280x1024 | 75 | 79,974 | 134,997 | 1688 | 1280 | 1066 | 1024 |
| SXGA_76 | 1280x1024 | 76 | 81,103 | 134,955 | 1664 | 1280 | 1066 | 1024 |
| SXGA_85 | 1280x1024 | 85 | 91,149 | 157,506 | 1728 | 1280 | 1072 | 1024 |

| Nom[4] | Résolution[5] | Fvert Hz[6] | FHor kHz[7] | Fpix MHz[8] | Ptot[9] | Pact[10] | Ltot[11] | Lact[12] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SXGA_L | 1280x1024 | 60 | 62,500 | 84,000 | 1344 | 1280 | 1041 | 1024 |
| SXGA+_60 | 1280x1024 | 60 | 63,980 | 107,997 | 1688 | 1280 | 1066 | 1024 |
| SXGA2_60 | 1280x960 | 60 | 59,999 | 107,998 | 1800 | 1280 | 1000 | 960 |
| SXGA2_85 | 1280x960 | 85 | 85,940 | 148,505 | 1728 | 1280 | 1011 | 960 |
| SXGA50 | 1280x1024 | 50 | 52,351 | 88,368 | 1688 | 1280 | 1047 | 1024 |
| SXGA60v | 1280x1024 | 60 | 63,658 | 110,001 | 1728 | 1280 | 1056 | 1024 |
| SXGAP_70 | 1024x1280 | 70 | 92,902 | 133,779 | 1440 | 1024 | 1326 | 1280 |
| SXGAP1_60 | 1024x1280 | 60 | 77,700 | 83,916 | 1080 | 1024 | 1297 | 1280 |
| SXGAP2_60 | 1024x1280 | 60 | 79,498 | 110,661 | 1392 | 1024 | 1325 | 1280 |
| UXGA_60 | 1600x1200 | 60 | 75,002 | 162,004 | 2160 | 1600 | 1250 | 1200 |
| UXGA_65 | 1600x1200 | 65 | 81,248 | 175,496 | 2160 | 1600 | 1250 | 1200 |
| UXGA_70 | 1600x1200 | 70 | 87,497 | 188,993 | 2160 | 1600 | 1250 | 1200 |
| UXGA_75 | 1600x1200 | 75 | 93,747 | 202,494 | 2160 | 1600 | 1250 | 1200 |
| UXGA_85 | 1600x1200 | 85 | 106,247 | 229,494 | 2160 | 1600 | 1250 | 1200 |
| UXGA_L | 1600x1200 | 60 | 72,801 | 119,977 | 1648 | 1600 | 1216 | 1200 |
| UXGAP1_60 | 1200x1600 | 59 | 95,804 | 119,946 | 1252 | 1200 | 1620 | 1600 |
| UXGAP2_60 | 1200x1600 | 60 | 99,404 | 163,817 | 1648 | 1200 | 1656 | 1600 |
| VGA_60 | 640x480 | 60 | 31,326 | 25,061 | 800 | 640 | 525 | 480 |
| VGA_66 | 640x480 | 67 | 35,100 | 30,326 | 864 | 640 | 525 | 480 |
| VGA_72 | 640x480 | 73 | 37,860 | 31,500 | 832 | 640 | 520 | 480 |
| VGA_75 | 640x480 | 75,000 | 37,500 | 31, 500 | 840 | 640 | 500 | 480 |
| VGA1_85 | 640x480 | 85,000 | 43,369 | 36,000 | 832 | 640 | 509 | 480 |
| VGA2_85 | 720x400 | 85,000 | 37,900 | 35,475 | 936 | 720 | 446 | 400 |
| VGA75ISO | 640x480 | 75,000 | 39,375 | 31,500 | 800 | 640 | 525 | 480 |
| VIDEO525 | 1302x239i | 29,970 | 15,734 | 32,207 | 1302 | 1024 | 263 | 239 |
| VIDEO625 | 1024x278i | 25,000 | 15,625 | 31,984 | 1310 | 1024 | 313 | 278 |
| XGA_43 | 1024x384 | 87 | 35,500 | 44,872 | 1264 | 1024 | 409 | 384 |
| XGA_60 | 1024x768 | 60,000 | 48,360 | 64,996 | 1344 | 1024 | 806 | 768 |
| XGA_70_1 | 1024x768 | 70,000 | 56,475 | 74,999 | 1328 | 1024 | 806 | 768 |
| XGA_70_2 | 1024x768 | 70,000 | 57,052 | 78,047 | 1368 | 1024 | 815 | 768 |

| Nom[4] | Résolution[5] | Fvert Hz[6] | FHor kHz[7] | Fpix MHz[8] | Ptot[9] | Pact[10] | Ltot[11] | Lact[12] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| XGA_72 | 1024x768 | 71,955 | 58,140 | 80,000 | 1376 | 1024 | 808 | 768 |
| XGA_75_1 | 1024x768 | 75 | 60,024 | 78,752 | 1312 | 1024 | 800 | 768 |
| XGA_75_2 | 1024x768 | 76 | 61,080 | 86,000 | 1408 | 1024 | 806 | 768 |
| XGA_85 | 1024x768 | 85,000 | 68,680 | 94,500 | 1376 | 1024 | 808 | 768 |
| XGA_EOS | 1024x768 | 63,000 | 50,000 | 67,200 | 1344 | 1024 | 796 | 768 |
| XGA75_GS | 1024x768 | 74,534 | 59,701 | 79,284 | 1328 | 1024 | 801 | 768 |

Tableau A-1

# B. MAINTENANCE DU PROJECTEUR

## B.1 Filtres à air

### A propos de l'entretien des filtres à air

Il est recommandé de remplacer les filtres à air (situés en bas du projecteur) au moment où vous remplacez la lampe - ou avant, en cas d'utilisation dans un environnement poussiéreux ou sale. Dans ce dernier cas, **vérifiez tous les mois** si un remplacement s'impose.

Un filtre bouché réduit la circulation d'air et peut provoquer une surchauffe et une panne du projecteur.

### Emplacement des filtres à air

Les filtres à air, au nombre de 5, sont situés dans la partie inférieure du projecteur.



**Les 2 filtres extérieurs (4 & 5) sont obstrués par le cadre d'empilage monté. Pour pouvoir retirer ces filtres, desserrez de quelques tours la vis du cadre (A) située tout près de l'arrière du projecteur.**

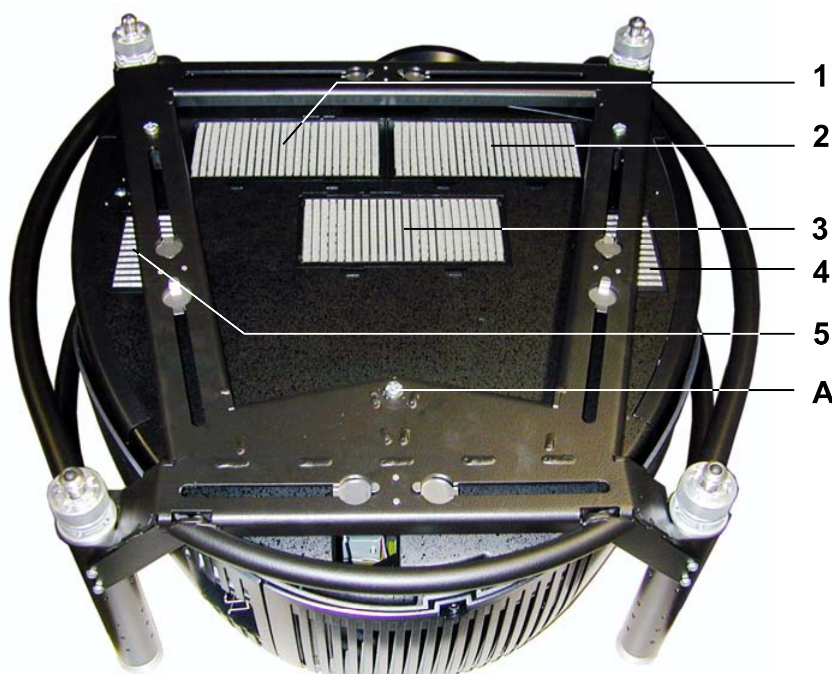



Image B-1
Emplacement des filtres à air

### Remplacement des filtres à air

1. Appuyez sur la lèvre (A) du loquet du filtre (2 pour les filtres 1 à 3 et 1 pour le filtre 4 & 5) pour le libérer, puis
2. soulevez l'avant (B) du filtre à air et déplacez-le vers l'avant (C) pour le retirer. (image B-2, image B-3)
   ***Tuyau:*** *Pour les filtres 4 & 5, en position déverrouillée, déplacez le filtre légèrement vers l'intérieur du projecteur de manière à libérer les agrafes au centre du filtre, puis dégagez le filtre vers l'extérieur.*

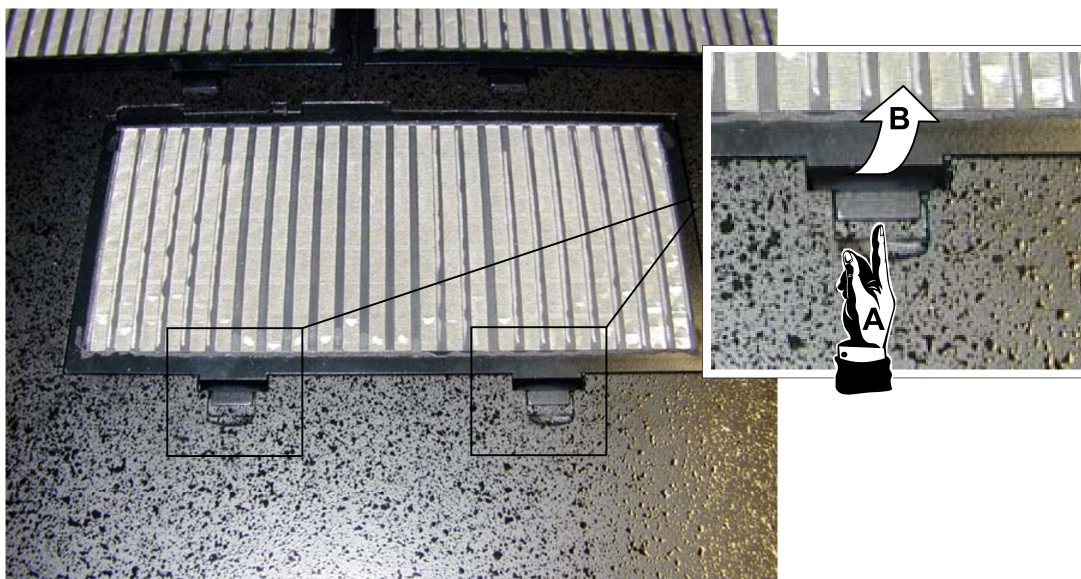



Image B-2

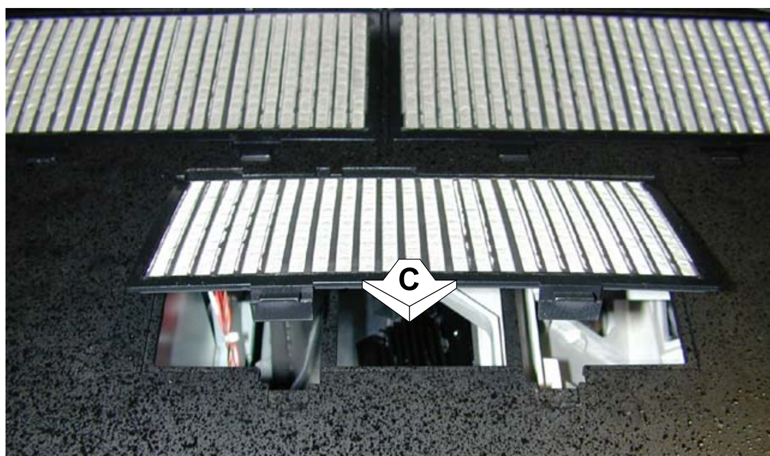



Image B-3

## Kit disponible

Les 5 filtres à air sont tous assemblés dans 1 kit dont la référence est **R401045K**

# C. SPÉCIFICATIONS

## C.1 Spécifications BARCO RLM G5

### Vue d'ensemble

| | |
|---|---|
| **Light Output** | 4000 ANSI Lumen |
| **Resolution** | 1024 x 768 (native) |
| **Contrast ratio** | 900 : 1 (full field) |
| **Brightness uniformity** | > 90% |
| **Lamp** | 2 x 250 W mercury<br>max. lifetime: 1500 hrs<br>typ. lifetime: 1000 hrs<br>min. lifetime: 750 hrs |
| **Noise level (@ 20°C - 68°F)** | < 42 dBa |
| **Noise level (@ 40°C - 104°F)** | < 46,5 dBa |
| **Ambient temperature** | Max 40°C (104°F) |
| **Mains Voltage** | 92-240 V |
| **Power consumption** | 700 W |
| **Weight** | Projector: 25 kg (56 lbs)<br>Frame: 5 kg (11 lbs) |
| **Seamless Switching** | Standard (wipes, fades, ...) |
| **ScenergiX** | Standard horizontal and vertical electronic edge blending |
| **Sealed DLP™ core** | Standard |
| **Fixed Inputs** | • 1x configurable 5 cable (BNC)<br>• 1x composite Video (BNC)<br>• 1x S-Video (4-pin DIN)<br>• 1x analogue RGB (D15 Connector)<br>• 1x SDI ( + loop through)<br>• 1x DVI (Digital Visual Interface) |
| **Picture-in-picture** | Up to 4 sources simultaneously (2 data, 1 video and 1 SDI) |
| **Digital zoom** | Standard |
| **Light shutter** | Standard |
| **Dimensions (WxLxH)** | 705 x 707,8 x 316,5 mm |
| **Linked Constant Light Output** | not available |
| **Modular inputs** | not available |
| **Control** | • 1 x RS-232 / 422 IN<br>• 1 x XLR female (2 way)<br>• build-in RF remote transceiver (optional) |
| **High contrast mode** | Available with special lenses |

| | |
|---|---|
| **Lens encoders** | On zoom and focus (with TLD lenses) |
| **Input source compatibility** | 1600 x 1200 (max. input) |
| **Shift Range** | **Lens Shift Range** RLD 0.8 up-down: 25<>25<br>left-right: 20<>20 Other RLD up-down: 100<>10<br>left-right: 75<>75 TLD HB 0.8 up-down: 60<>35<br>left-right: 50<>50 Other TLD HB up-down: 120<>25<br>left-right: 75<>75 |
| **Throw Ratio** | **Lens Throw ratio** RLD 0.8 0.8 RLD 1.5 - 1.8 1.5 - 1.8 RLD 1.8 - 2.25 1.8 - 2.25 RLD 2.25 - 3.0 2.25 - 3.0 RLD 3.0 - 4.5 3.0 - 4.5 RLD 4.5 - 7.0 4.5 - 7.0 TLD HB 0.8 1.0 TLD HB 1.6 - 2.0 2.0 - 2.5 TLD HB 2.0 - 2.8 2.5 - 3.5 TLD HB 2.8 - 5.0 3.5 - 6.3 TLD HB 5.0 - 8.0 6.3 - 10.0 |
| **Order Information** | R9010021 |

# GLOSSAIRE

**2:2 pull-down**

Procédé de transfert vidéo du format film 24 cadres/s qui consiste à répéter chaque cadre (utilisé pour les DVD au format PAL) sous forme de deux champs vidéo. ( AD )

**adresse commune (common address)**

Adresse par défaut. Le projecteur répondra toujours aux télécommandes programmées avec cette adresse commune.

**Adresse projecteur**

Adresse programmée dans le projecteur lui permettant d'être contrôlé indépendamment (d'autres projecteurs).

**AGC**

Automatic Gain Control: allows an automatic amplitude (gain) control of the incoming video signal

**ANSI 73.11**

Fiche d'alimentation américaine permettant de raccorder le cordon d'alimentation à la prise murale.

**Artefacts**

Effets désagréables ou défauts visibles provoqués sur une image vidéo. Susceptibles de se manifester spontanément lors du processus vidéo, il est important de les éliminer afin d'aboutir à une image de haute qualité. Les phénomènes les plus fréquents en analogique sont les irisations colorées (encore appelées le cross-color) et le cross-luminance. Les plus fréquents en numérique sont les macroblocks (encore appelés blocs de pixels ou matrices de prédiction), qui ressemblent à la pixelisation sur l'image vidéo.

**CEE7**

prise secteur type européen

**Chrominance**

Partie d'un signal vidéo qui porte les informations relatives à la couleur d'une image (teinte et saturation).

**DMD**

Digital Micromirror Device (matrice à micromiroirs)

**DVI**

Digital Visual Interface est une interface d'affichage développée en réponse à la multiplication des écrans plats numériques.

Norme de connectivité vidéo numérique développée par DDWG (Digital Display Work Group). Cette norme de connexion propose deux connecteurs différents : l'un de 24 broches traitant exclusivement les signaux vidéo numériques et l'autre de 29 broches traitant les signaux vidéo numériques et analogiques. Cette norme utilise le signal TMDS (Transition Minimized Differential Signal) de Silicon Image et DDC (Display Data Channel) de VESA (Video Electronics Standards Association).

L'interface DVI peut être à liaison simple ou double.

**Image dans l'Image**

Technique permettant d'intégrer une ou plusieurs images à l'image principale projetée à l'écran. Chaque image est contenue dans une fenêtre (Window), l'image pouvant provenir d'une source vidéo ou data.

Dans la suite du manuel on utilisera la dénomination PiP.

**Luminance**

Partie d'un signal vidéo qui contient les informations relatives à l'intensité lumineuse d'une image.

**SDI**

Serial Digital Interface

**Sélecteur vidéo**

Le sélecteur vidéo est une interface graphique permettant d'obtenir une vue d'ensemble des différentes entrées vidéo (Vidéo composite et S-Vidéo), de savoir si elles sont actives (signal connecté) ou non et de sélectionner ces différents signaux.

**séquencement 3:2**

Méthode qui consiste à distribuer les 24 images par seconde du cinéma vers le 30 ips (60 lignes de trames par seconde) ou le 25 ips (50 trames par seconde), permettant ainsi qu'une image film est distribuée une fois sur 3 trames vidéo puis la fois suivante sur deux trames vidéo, et ainsi de suite. Par voie de conséquence deux trames toutes les deux images vidéo sont issues d'images film différentes, rendant des interventions telles que le rotoscoping impossibles, et nécessitant une attention particulière lors du montage. Seuls quelques appareils sophistiqués savent interpréter le pulldown 3-2 pemettant d'abord de travailler image par image et ensuite de transférer vers du 30 images/secondes. Le séquencement 3:2 se boucle au bout de cinq images vidéo et quatre images film, ces dernières connues sous la dénomination images W et S ou images entières et champs séparés. De par le fait que seule l'image cinéma W corresponde à une image vidéo à part entière et que cette image se voit assignée un seul et unique time code, en fait le point de montage de la séquence vidéo concernée.

**Vidéo composante**

Dans Vidéo composante, le terme composante décrit un nombre (3) d'éléments requis pour créer l'image vidéo, ces composantes sont R-Y/Y/B-Y. Un signal vidéo composite, quant à lui, contient toutes les informations requises pour l'image couleur dans un canal simple d'informations

# INDEX

## O



## P



## R



## S



## T

## V

## Page de révision

A l’attention de:

- **Barco nv Events/Documentation**
  Noordlaan 5, B-8520 Kuurne
  Tél.: +32 56.36.89.70, Fax: +32 56.36.88.24
  E-mail: service.mne@barco.com, Web: www.barco.com

De la part de: ______________________

Date: ______________________

Merci d’apporter les modifications suivantes à la presente documentation (**R5976629F/04**):

| page | incorrect | correct |
|---|---|---|
| | | |